

UMA MENSAGEM IMPORTANTE!

Esta é uma revisão e rediagramação da *Guilda dos Escribas de Tredroy* (<http://t.me/modulobasico>) com base na tradução original feita pelo Giovanni Zanelato, que apresenta a obra abaixo:

Este livro foi traduzido com muito empenho para que o **GURPS** ainda tenha uma vida longa. A tradução de cada livro consome uma quantia de tempo muito grande e eu faço isso com muita satisfação sacrificando meu tempo para traduzir e diagramar esses livros e disponibilizá-los de graça (e será sempre de graça) para todos os jogadores e mestres que se interessarem.

Mas infelizmente uso meu tempo livre para obter renda extra de outras formas sobrando pouco tempo para eu me dedicar às traduções e família. Sendo assim, estou pedindo uma pequena contribuição via Apoia-se.

Acesse minha página no Apoia-se: <https://apoia.se/rpgtraduzido> e contribua para que esse trabalho continue e seja mais eficiente, mais livros demorando menos.

Se esse livro foi-lhe útil de alguma maneira, você também pode contribuir fazendo uma doação. Para isso entre em contato comigo pelo inbox do Facebook ou email: gzanelato@bol.com.br

Serei muito grato às pessoas que me derem esse apoio financeiro e também aos que me deram o apoio moral nos comentários do Facebook.

Para mais livros traduzidos acesse:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fFD-8-qAidbAuyB5SIb8jjm6AaXM-r2B?usp=sharing>

Para falar comigo, siga:



<http://www.facebook.com/giovanni.zanelato.9>



[@zanelatogiovanni](https://www.instagram.com/zanelatogiovanni)

GURPS®

Quarta Edição

PODERES



POR SEAN PUNCH E PHIL MASTERS

STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

PODERES



Escrito por SEAN PUNCH e PHIL MASTERS

Editador por ANDREW HACKARD

Arte da Capa por ROMAS KUKALIS, BOB STEVLIC, EVA WIDERMANN, e JOHN ZELEZNIK

Ilustrado por ABRAR AJMAL, ALEX FERNANDEZ, JUSTIN DE WITT, TONY PARKER,
BOB STEVLIC, CHRIS QUILLIAMS, EVA WIDERMANN, e JOHN ZELEZNIK

ISBN 1-55634-742-1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

STEVE JACKSON GAMES



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....4	<i>O Aprendizado de Poderes.....35</i>	3. EXEMPLOS.....120
<i>Sobre GURPS.....5</i>	<i>Formas de Despertar.....36</i>	EXEMPLOS DE PODERES.....121
<i>Sobre o Autor.....5</i>	<i>Poderes Criados por Jogadores.....37</i>	Água.....121
1. CRIAÇÃO DE PODERES.....6	2. CRIAÇÃO DE	Alteração Corporal.....121
O QUE É UM PODER?.....7	HABILIDADES.....38	Alteração de Probabilidades.....121
<i>Foco vs. Fonte.....7</i>	VANTAGENS.....39	Antimagia.....122
<i>Poderes vs. Vantagens “Instintivas”.....8</i>	<i>Armas Como Ataques Inatos.....43</i>	Antipsi.....122
ESCOLHENDO HABILIDADES.....9	<i>Regras Opcionais</i>	Antissuper.....122
<i>Ataques.....9</i>	<i>para Atribuições.....45</i>	Ar.....123
<i>Habilidades Inapropriadas.....10</i>	<i>Projeção.....47</i>	Bem.....123
<i>Defesas.....11</i>	<i>Regra Opcional:</i>	Bioenergia.....123
<i>Regra Opcional:</i>	<i>Tamanhos Pequenos e Combate.....54</i>	Calor/Fogo.....124
<i>Habilidades Alternativas.....11</i>	<i>Habilidades</i>	Caos.....124
<i>Habilidades de Movimento.....12</i>	<i>Parcialmente Limitadas.....70</i>	Construtos de Força.....124
<i>Exclusividade.....12</i>	TABELA DE	Controle Corporal.....125
<i>Atributos como Habilidades.....13</i>	LEVANTAMENTO PESADO.....77	Controle da Matéria.....125
<i>Habilidades Mentais.....14</i>	TABELA DE VERIFICAÇÃO	Controle de Animais.....125
<i>Em Busca da Mistura Perfeita.....16</i>	DE ASSOMBRO E CONFUSÃO.....83	Controle de Plantas.....126
<i>Transformações Físicas.....17</i>	<i>Partes do Corpo Independentes.....84</i>	Controle do Clima.....126
<i>Número de Habilidades.....19</i>	<i>Novas Vantagens.....90</i>	Controle Espiritual.....126
AVALIAÇÃO DE	<i>Estática e Neutralizar vs.</i>	Cósmico.....127
MODIFICADORES DE PODER.....20	<i>Habilidades Que</i>	Cura.....127
<i>Contramedidas.....20</i>	<i>Não São Poderes.....97</i>	Divino.....127
<i>Desvantagens Exigidas.....21</i>	MODIFICADORES.....99	Domínio do Tempo.....128
<i>Poderes Opostos.....21</i>	<i>Regra Opcional:</i>	Eletricidade.....128
<i>Energias Canalizadas.....24</i>	<i>Modificadores por Multiplicação.....102</i>	Eletrocinese.....128
<i>Outros Fatores.....25</i>	<i>Novas Ampliações.....107</i>	Energia Cinética.....129
<i>Finalizando o Modificador.....25</i>	<i>Limitações de</i>	Frio/Gelo.....129
<i>Referência Rápida:</i>	<i>Instrumentos e Poderes.....107</i>	Gravidade.....129
<i>Modificadores de Poder.....25</i>	<i>Novas Limitações.....110</i>	
<i>Exemplos de Modificadores.....26</i>	EFEITOS ESPECIAIS.....113	
<i>Modificadores com Custo Zero.....27</i>	<i>Efeitos Especiais “Funcionais”.....113</i>	
<i>Acúmulo de</i>	<i>Efeitos Cosméticos.....113</i>	
<i>Modificadores de Poder.....28</i>	<i>Feixe, Sopro e Raio.....113</i>	
PREÇOS PARA TALENTOS.....29	<i>Benefícios e</i>	
<i>Vantagens Existentes</i>	<i>Inconvenientes Menores.....114</i>	
<i>Como Talentos.....29</i>	TOQUES FINAIS.....114	
RELAÇÕES ENTRE OS PODERES.....30	<i>Denominação da Habilidade.....115</i>	
<i>Poderes com Fontes Similares.....30</i>	<i>Relacionando as Habilidades.....115</i>	
<i>Poder vs. Poder.....30</i>	CASOS ESPECIAIS.....115	
<i>A Estrutura Dentro dos Poderes.....31</i>	<i>Problemas de Múltipla Escolha.....115</i>	
<i>Poderes Grandes e Pequenos.....32</i>	<i>Emulação de</i>	
INCLUSÃO E	<i>Habilidades Ficcionalis.....116</i>	
MELHORIA DE PODERES.....33	<i>Absolutos.....117</i>	
<i>Começando com Poderes.....33</i>	<i>Calibragem de Ataques e Defesas.....117</i>	
<i>Poderes de PdJs vs. Poderes de PdMs.....33</i>	<i>Reservas de Energia.....119</i>	
<i>Inclusão e Melhoria</i>		<i>Ilusão.....129</i>
<i>do Poder no Jogo.....34</i>		<i>Luz.....130</i>
		<i>Magia.....130</i>
		<i>Magnetismo.....130</i>
		<i>Mal.....131</i>
		<i>Morte.....131</i>



Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Diretor Artístico ■ STEVE JACKSON
Design de Páginas ■ PHILIP REED

Produção Artística ■ ALEX FERNANDEZ
Gráfica ■ MONIQUE CHAPMAN
Gerente de Produção ■ MONICA STEPHENS
Diretor de Marketing ■ PAUL CHAPMAN

Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ■ ANDY VETROMILE
GURPS FAQ a Cargo de ■
STÉPHANE THÉRIAULT

Testador Chefe: Jeff Wilson

Testadores: James Barrett, C. Lee Davis, Nathaniel Eliot, Scott Harris, Chris Helton, Leonardo M. Holschuh, Rev. Pee Kitty, Jonathan Lang, Christian Mailleraud, Jeff Raglin, Emily Smirle, William H. Stoddard, Stéphane Thériault, Chad Underkoffler, and Jefferson Wilson.

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. *Pyramid*, **Poderes**, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Poderes** é copyright © 2005 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei.

Adquira apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais.

Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

Ordem	131
PES	132
Projeção Astral.....	132
Psicocinese.....	132
Radiação	132
Som/Vibração	133
Telepatia	133
Telepatia Sobre Máquina.....	133
Teleporte.....	134
Terra	134
Trevas	134
Vampirismo	135
Viagem Dimensional	135
Vida.....	136
EXEMPLOS DE HABILIDADES.....	136
Ataques.....	136
TABELA DE ATAQUE DE ARMAS	
DE FOGO EMBUTIDAS	137
Controle de Armas.....	138
TABELA DE ATAQUES	
ELEMENTAIS.....	141
Defesas	145
TABELA DE ATAQUES	
VENENOSOS.....	145
Modificando o Dano	
Baseado em ST.....	146
Habilidades de Movimento	147
Habilidades Mentais	148
Transformações Físicas.....	150
4. PODERES EM AÇÃO	152
ATIVANDO E	
DESATIVANDO HABILIDADES.....	153
“Comutabilidade”	153
Habilidades Ativas vs. Passivas	153
Ativação e	
Desativação Voluntárias	154
Desativação Involuntária	155
Habilidades Incapacitadas.....	156
Perdendo o Controle	156
TESTES BEM-SUCEDIDOS	
PARA HABILIDADES	157
O Papel do Talento	158
Feitos Variados	158
Tentativas Repetidas	159
Habilidades e Esforço	159
Esforço Adicional.....	160
USANDO HABILIDADES	
COM PERÍCIAS	161
Perícias Para Todos	162
DETECTANDO HABILIDADES.....	163
Efeitos Óbvios.....	163
Efeitos Sutis.....	164
HABILIDADES SOBRE-HUMANAS	
EM COMBATE.....	164
Atacar	164
Dano Colateral.....	165
Defesa com Poderes	167
Habilidades Resistentes	169
PROEZAS	170
Combinação de Poderes	170
Usos Criativos de	
Efeitos Especiais	170
Ampliações Temporárias	172
Uso Predefinido de Habilidades.....	173
REGRAS PARA	
FONTES ESPECÍFICAS.....	174
Poderes Biológicos	175
Poderes do Chi.....	175

Poderes Cósmicos	175
Poderes Divinos.....	175
Poderes Elementais.....	176
Poderes Espirituais	176
Poderes Mágicos.....	177
Poderes Morais.....	177
Poderes da Natureza	178
Poderes Psíquicos.....	178
Superpoderes.....	178

5. JOGOS DE PODER 179

ORIGENS.....	179
Poderes Biológicos	180
Poderes do Chi.....	180
Poderes Cósmicos	180
Poderes Divinos	180
Poderes de Alta Tecnologia.....	180
Poderes Espirituais	180
Habilidades Raciais.....	180
Poderes Mágicos.....	181
Poderes Psíquicos.....	181
Teorias Metafísicas Unificadas	181
Psiquismo Mágico	181
Superpoderes.....	182
Algumas Origens Estranhas	182



PERSONAGENS.....	183
Nível de Poder	183
Consistência vs. Realismo	183
Origens Possíveis.....	184
O Que É Permitido.....	184
Antecedentes Incomuns.....	184
PdJs vs. PdMs	185
Equilíbrio de Poderes.....	186
Poderes vs. Outras Habilidades	186
Talentos para Poderes e	
Perícias Cinematográficas	188
Jogos com Poderes vs.	
Jogos de Poder.....	189
O Herói Esquecido	190
Restrições.....	190
Suborno do Mestre	192
AVENTURAS.....	192
Poderes como Enredos	192
Desafios Significativos	192
Trava-Enredos.....	194
Conduzindo Aventuras.....	198
Recompensas Significativas	198
Pontos de Enredo e	
Novas Habilidades	199
CAMPANHAS	199
Ambientação.....	199
Estilo	200
Mantendo a Realidade	200
Prevalência de Poderes	201
Segredo	202
Campanhas de Transição	202

6. GÊNEROS

COM PODERES..... 203

FANTASIA MÍTICA	203
Subgêneros	204
Poderes na	
Fantasia Não-Mítica	204
Convenções do	
Gênero Fantasia Mítica	205
Origens Míticas.....	205
Antagonistas da	
Fantasia Mítica.....	205
Magia Mítica.....	206
Interpretando Monstros.....	206
Fantasia Wuxia	207
Aventuras de Fantasia Mítica	208
Contos do Sinistro.....	208
AVENTURA MODERNA	208
Subgêneros	209
Chi Pulp	209
Horror e Poderes	
Apenas Para Monstros	210
Convenções do Gênero	
Aventura Moderna	211
Origens Para Heróis de	
Ação Moderna	211
Antagonistas Modernos	211
Animais Aprimorados	211
Aventuras Modernas	213
Exploradores.....	213
Indo Para o Macrocósmico.....	213
PODERES SECRETOS	214
Subgêneros	214
Convenções do Gênero	
Poderes Secretos	215
Origens do Poder Secreto	216
Antagonistas de Jogos com	
Poderes Secretos	216
Aventuras de Poderes Secretos.....	217
Illuminati	217
PSIQUISMO	217
Subgêneros	218
Convenções do Gênero	
Psiquismo	218
Origens do Psiquismo	218
Antagonistas do Psiquismo	218
Aventuras do Psiquismo.....	219
FC FUTURÍSTICA.....	220
Subgêneros	220
Convenções do Gênero FC.....	221
Origens para Heróis da FC	221
Antagonistas da FC	221
Aventuras da FC.....	222
SUPERS	222
Subgêneros	223
Supers Históricos	224
Superanimais dos	
Desenhos Animados	225
Convenções do Gênero Supers.....	226
Equipamentos Menores	227
Origens dos Supers	227
História Alternativa e Supers.....	228
Supers e Mundos Infinitos	229
Tipos de Supers	229
Moralidade das HQs Clássicas	
de Super-Heróis	230
Super Antagonistas	231
Super Equipes	232
Equipes de Vilões.....	233
Super Aventuras	234

GLOSSÁRIO 235

ÍNDICE 237

INTRODUÇÃO

Nem todos os jogos apresentam dons sobre-humanos, mas a maioria deles, sim! A fantasia não seria a mesma sem magos e sacerdotes usando suas mágicas e milagres para fazer frente a monstros com ataques exóticos. Telepatas são praticamente uma exigência da ópera espacial, sem falar em alienígenas que são quase divindades. O terror apresenta desde crianças com psicocinese incontrolável a Coisas capazes de distorcer o espaço e induzir à loucura. Além disso, todo o gênero de superseres é *definido* por habilidades incomuns.

Mesmo em cenários menos “exagerados”, os heróis e seus inimigos possuem capacidades especiais que os destacam. O mestre de kung fu capaz de matar com apenas um toque, o detetive paranormal, o curandeiro miraculoso, a criança selvagem que fala com os animais... a ficção de aventura tem abundância de personagens assim.

Sobre-humano também não precisa significar *sobrenatural*. A natureza está

repleta de criaturas capazes de fazer coisas como injetar veneno, tecer teias e andar em paredes — e em um cenário de ficção científica “hard”, avanços na biotecnologia podem permitir que seres humanos realizem todas essas façanhas sem recorrer ao impossível. Até mesmo disparar raios de energia devastadores e desviar balas pode ser realista... para um robô.

O ponto comum aqui são dons que seres humanos comuns não podem possuir. Ao criar habilidades desse tipo, o **GURPS Módulo Básico**, com suas centenas de vantagens, é um excelente ponto de partida. Mas toda essa variedade pode ser intimidadora: para obter a habilidade desejada, pode ser necessário escolher entre várias vantagens similares, e aplicar diversos modificadores. A prioridade máxima do **GURPS Poderes** é proporcionar orientações, exemplos e novas opções que tornem este processo mais fácil e mais *divertido*.

Particularmente, o **Poderes** apresenta reflexões significativas sobre uma questão que o **Módulo Básico** aborda apenas superficialmente, que é o fato de um personagem dotado de habilidades especiais ser capaz de produzir algumas ou todas delas com a manipulação de uma única força sobre-humana: vontade divina, força interior, energia vital, mana, potencial psíquico, espíritos etc. Considera-se que alguém que possua a capacidade de direcionar tais energias possui um *poder*. **Poderes** inclui regras completas para a criação de poderes e sua utilização em jogo — daí seu título.

Poderes também discute sobre como integrar capacidades sobre-humanas em uma campanha mantendo o devido respeito ao seu gênero e modo dramático — sem acabar com o equilíbrio do jogo. Ele é um kit de ferramentas, e a responsabilidade do MJ é escolher as ferramentas corretas para o serviço. Antes de permitir que os jogadores usem as regras deste livro, o Mestre deve lê-lo por completo — principalmente os dois últimos capítulos — para decidir quais opções se enquadram melhor em *sua* campanha.

HISTÓRICO DA PUBLICAÇÃO

Esta é a primeira edição do **GURPS Poderes**. Os livros **GURPS Psiquismo** e **GURPS Supers**, do **GURPS Terceira Edição**, foram inspiradores, e alguns modificadores para Metamorfose (pág. 62) apareceram pela primeira vez no **GURPS Shapeshifters**, mas fora isso, trata-se de um produto totalmente novo.

Observação Para Jogadores da Terceira Edição

Se você já joga **GURPS** desde a *Terceira Edição* (ou até antes!), você poderá se perguntar: “O que o **GURPS Poderes** substitui?” A resposta é simples... mas nem tanto.

Poderes cobre muito do mesmo campo que o **GURPS Psiquismo** e o **GURPS Supers**. Seguindo as orientações deste livro, será possível recriar os *efeitos* de habilidades psíquicas e superpoderes daqueles suplementos. Porém, a implementação não é a mesma, então



jogadores experientes definitivamente precisarão aprender algumas coisas.

Para poderes psíquicos, não há um “nível” geral que classifique cada uma das habilidades do poder. Em vez disso, o jogador molda cada habilidade separadamente comprando-a como uma vantagem, escolhendo o nível (quando possível) e os modificadores adequados à sua visão da aptidão de seu personagem com *aquela habilidade*. Muitas das regras especiais e “proezas” do **Psiquismo** aparecem em **Poderes**, mas de forma generalizada para todos os poderes e *opcionais*, para que o Mestre possa adaptá-las melhor à sua campanha.

Para superseres, é dada ênfase às habilidades *ativas*, como voar e a capacidade de disparar raios. Algumas habilidades passivas como, por exemplo, pele resistente, aparecem, mas não são uma prioridade. Isto ocorre porque o

GURPS Módulo Básico, Quarta Edição abrange um escopo maior do que o **Módulo Básico**, Terceira Edição. ST elevada, Resistência a Dano, membros adicionais e instrumentos são todos comuns em jogos com superseres, mas o **Módulo Básico** trata de tudo isso. O mesmo se aplica a regras para colisões em supervelocidade, pegar e arremessar objetos enormes e assim por diante. Isso nos deixa com mais espaço para outras coisas.

A maior mudança tanto para as habilidades psíquicas *quanto* para as super-habilidades é o fato delas não exigirem perícias. Apresentamos o uso de perícias como uma opção (veja *Perícias Para Todos*, pág. 162), mas o Mestre não precisa usá-la. Os Talentos (pág. 8) cumprem essa função, e uma nova ampliação, (veja *Confiável*, pág. 108) permite o ajuste em detalhes.

No entanto, **Poderes** aborda muito mais do que apenas psis e superseres. Ele é igualmente capaz de lidar com “operadores de mágicas” de fantasia com alto nível de poder, guerreiros *wuxia*, xamãs que comandam espíritos... e até mesmo deuses. Assim, ele representa uma alternativa realmente genérica e universal, com base em vantagens, às habilidades com base em perícias de livros da *Terceira Edição* como **GURPS Artes Marciais**, **GURPS Religião**, e **GURPS Spirits**. Desta forma, é fácil misturar personagens com poderes radicalmente diferentes em uma mesma campanha.

Em outras palavras, o **Poderes** não é, por si só, *exatamente* o livro completo de supers ou psis; ele é algo a mais. Ele é uma espécie de “manual de uso” do **Módulo Básico** para essas questões e para praticamente todos os outros tipos de habilidades maravilhosas; pense nele como um **Módulo Básico: Poderes**. Combinado com o **Módulo Básico**, ele proporciona as ferramentas para criar quase *qualquer* personagem com poderes com o qual se possa sonhar — um feito do qual nenhum livro da *Terceira Edição* pode se gabar.

Sobre GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. É possível entrar em contato conosco através de nosso e-mail info@sjgames.com e de nosso endereço, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Nossos recursos online incluem:

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer — fique a par das novidades em gurps.sjgames.com.

Warehouse 23. Nossa loja online oferece livros de **GURPS** impressos, bem como PDFs de nossos livros, suplementos, aventuras, auxílios de jogo e suporte... incluindo materiais exclusivos disponíveis apenas na Warehouse 23! Basta acessar warehouse23.com.

Pyramid (pyramid.sjgames.com). Por 10 anos a nossa revista em PDF *Pyramid* apresentou novas regras de **GURPS** e artigos relacionados, além de cenários, aventuras e mais coisas não atreladas a sistema. Toda a coleção de 122 edições encontra-se disponível no Warehouse 23!

Internet. Para falar sobre **GURPS** com o nosso pessoal e outros jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. Também é possível nos encontrar em [facebook.com/sjgames](https://www.facebook.com/sjgames) ou em twitter.com/sjgames. Compartilhe o que está rolando em sua campanha por meio de #GURPSHook no Twitter, ou consulte essa hashtag para obter ideias para seus próprios jogos! A página da web de **GURPS Poderes** pode ser encontrada em gurps.sjgames.com/powers/.

Localizador de Lojas (storefinder.sjgames.com): Encontre locais próximos que vendam materiais de **GURPS** e demais produtos da Steve Jackson Games. Lojas locais são excelentes lugares para jogar nossos jogos e conhecer outros jogadores!

Bibliografias. Bibliografias são um ótimo recurso para descobrir mais sobre aquilo que você gosta! Disponibilizamos muitas delas a várias páginas da web de livros de **GURPS** com links para ajudar você a achar aquilo que lhe interessar.

Errata. Todos cometem erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Folhas de erratas para os lançamentos de **GURPS** estão disponíveis em sjgames.com/errata/gurps.

As regras e estatísticas neste livro são voltadas especificamente para o **GURPS Módulo Básico** da Quarta Edição. Referências de páginas que começam com MB se referem àquele livro, não a este.

SOBRE O AUTOR

Sean “Dr. Kromm” Punch iniciou sua carreira estudando física das partículas e hoje é o editor da linha **GURPS**. Desde 1995, ele compilou os dois volumes do **GURPS Compendium**, escreveu **GURPS Feiticeiros** e **GURPS Undead**, editou ou revisou mais de 20 outros livros de **GURPS** e idealizou as regras por trás de dezenas de outros livros. Mais recentemente, junto com David Pulver, criou o **GURPS Módulo Básico**, Quarta Edição.

Sean é um jogador fanático desde 1979. Seus interesses não associados a jogos incluem o cinema, computadores e vinho. Ele vive em Montréal, Québec, com sua esposa, Bonnie. Eles têm dois gatos e um papagaio barulhento.

Phil Masters joga RPG desde 1978; trabalhou pela primeira vez com redação profissional em 1980, obteve seu primeiro livro de RPG em 1990 e trabalhou para a Steve Jackson Games pela primeira vez (com **GURPS Noites da Arábia**) em 1993. Desde então, ele já trabalhou em muitos outros livros de **GURPS**, inclusive os RPGs de **Discworld** e **Hellboy** (este último em conjunto com Jonathan Woodward). Além disso, ele já escreveu para a White Wolf, a Guardians of Order, e a Eden Studios, dentre outros. Ele vive no Reino Unido, participa de uma campanha quinzenal e, às vezes, ajuda a organizar convenções de RPG.

CAPÍTULO UM

CRIAÇÃO DE

PODERES



O ladrão deu um passo para fora do teto plano do arranha-céu. Ao cair, ele gesticulou e asas de fogo surgiram, carregando-o suavemente rumo ao solo. No local onde seus pés tocaram a rua, o asfalto derreteu e borbulhou.

Ao vê-lo, juntamente com as chamas que ardiam ao seu redor, civis e policiais fugiram para salvar suas vidas. Quando ele chegou ao banco, apenas uma figura solitária, envolta em preto e amarelo, interpunha-se em seu caminho.

"Ah!", disse o ladrão, "A aberração mutante voltou. Mas desta vez estou preparado e você não tem para onde fugir. Você realmente acha que seus truques

telepáticos podem protegê-la contra o poder do meu fogo elemental?"

Sua oponente franziu o rosto, como se considerasse a pergunta uma séria questão acadêmica. "Não tenho certeza.", ela admitiu.

"Então, morra!", O ladrão gesticulou novamente e enviou uma rajada de chamas abrasadoras em direção de sua inimiga. Contudo, a telepata já não estava mais em seu caminho.

"Eles podem não me proteger, mas eu com certeza posso controlar seu córtex visual.", Ecoaram na cabeça do ladrão os tons divertidos da telepata. Ele franziu o rosto e então deu de ombros. "Não faz

diferença", disse ele. "Você pode projetar sua voz e talvez seja capaz de plantar uma ou duas imagens em meu cérebro, mas eu posso abrir caminho neste local com as chamas e queimar qualquer coisa que fique no meu caminho. Quanto mais você me irritar, mais eu destruirei. Você não tem poder suficiente."

"É verdade!", respondeu a telepata e, subitamente, os céus azuis acima deles escureceram com nuvens negras. "Eu deixo a desejar em força bruta. Mas eu tenho alcance e tenho amigos que me ajudam quando preciso deles." Granizos grandes como punhos começaram a cair das nuvens, apagando as chamas do ladrão e forçando-o a ficar de joelhos. "E já ouvi dizer que um elemental do fogo está alguns passos abaixo de um deus da tempestade."

De antigos semideuses a vigilantes fantasiados dos quadrinhos, heróis com habilidades super-humanas abundam nos mitos e na ficção. Cada um deles tem uma explicação diferente para seus dons, mas a maioria tem uma coisa em comum: suas capacidades são originadas em energias que eles controlam, no poder que eles manipulam, seja a força interior, mágica, uma força elemental ou a vontade dos deuses.

O **Módulo Básico** apresenta várias vantagens que poderiam ser atribuídas a tais poderes, mas não especifica sua origem. Por si só, essas características são dons "instintivos": eles funcionam como funcionam. E, às vezes, isso é o suficiente. Porém, na maioria dos mundos de jogo é importante responder às seguintes perguntas:

- Quais vantagens poderiam se originar logicamente de determinada fonte de poder?
- Como essa fonte modifica essas vantagens?
- Como essas habilidades se relacionam entre si?
- Como essas habilidades interagem com outros poderes?

Essas são perguntas que o **GURPS Poderes** busca responder.

O QUE É UM PODER?

Um “poder” é um dom exótico ou sobrenatural que pode ser controlado de diversas maneiras para produzir vários efeitos relacionados. Um bom exemplo é a Telepatia (pág. MB257): a capacidade de uma pessoa canalizar seus pensamentos para afetar outras mentes. Ela pode permitir que o personagem leia mentes, transmita pensamentos ou dispare rajadas de energia mental. Porém, *todos* esses feitos são apenas manifestações de um único poder: o poder Telepatia.

Fonte

Cada poder tem uma *fonte*: a origem da energia manipulada pelo usuário para produzir seus efeitos. Ela costuma ser escolhida na lista em *A Origem das Vantagens* (pág. MB33); por exemplo, a Telepatia é de fonte “psíquica”, mas o Mestre tem toda a liberdade para inventar outras fontes.

As fontes “chi” e “psíquica” sugerem que o poder tem origem interna, vindo do corpo e da mente do usuário, respectivamente. A maioria das demais fontes implicam que o usuário canaliza energias externas: a vontade de um deus para “divino”, servos espirituais para “espírito”, mana para “mágico” e a energia da criação para “cósmico”. Algumas fontes ultrapassam limites e envolvem o usuário e aquilo que o cerca; consulte *Natureza* (pág. 28) para uma fonte desse tipo. É importante estar ciente dessa distinção, pois ela pode afetar a maneira como os poderes funcionam no jogo (veja *Energias Canalizadas*, pág. 24).

Para saber mais sobre fontes, incluímos uma discussão sobre quais fontes são mais adequadas para determinado gênero e tipo de campanha, consulte *Origens* (pág. 179).

Foco

Um poder também precisa de um *foco*: o item que ele manipula ou o conceito em torno do qual ele se baseia. Pode ser algo amplo, mas deve ser bem definido e se enquadrar em uma das seguintes categorias:

- Uma forma de matéria ou energia, ou sua ausência (por exemplo, o ar, frio, trevas, terra, eletricidade, fogo, luz, radiação, som, vácuo ou água).
- Um fenômeno natural (por exemplo, a morte, doença, atividade vulcânica ou o clima).
- Um fenômeno sobrenatural (por exemplo, projeção astral, segunda visão, ou a vontade de um deus *específico*).

- Uma classe de alvos (por exemplo, animais, computadores, corpos vivos, plantas, mentes sencientes ou espíritos, ou outros *poderes* de uma fonte particular).

- Uma noção abstrata (por exemplo, o bem, o mal, o futuro ou a probabilidade).

ANATOMIA DE UM PODER

Além de sua fonte e seu foco, um poder possui três componentes de mecânica de jogo:

1. Um conjunto de vantagens que representam as diferentes maneiras como o poder pode se manifestar. Elas são conhecidas como as *habilidades* do poder.
2. Um modificador especial, normalmente uma limitação, chamado de *modificador de poder*. Ele transforma qualquer vantagem modificada por ele em uma habilidade dentro do poder associado.
3. Um *Talento* que facilite o uso de todas as habilidades do poder.

Habilidades

Cada poder tem uma lista de *habilidades*: vantagens que fazem sentido como manifestações do poder, devido ao seu foco. Por exemplo, a Telepatia oferece habilidades como Controle da Mente, Diapsiquia, Elo Mental, Empatia, Escudo Mental, Leitura da Mente e Possessão (para uma lista completa, consulte *Tele-*

patia, pág. 133). O que essas vantagens têm em comum entre si é o fato de se prestarem a interpretações como interações diretas entre mentes sencientes.

As habilidades de um poder normalmente possuem algumas similaridades estruturais. Elas podem ser todas físicas ou mentais, ou sobrenaturais — ou talvez todas elas dependam de testes do mesmo atributo. Isto é uma sugestão, não uma exigência, mas certamente o Mestre deve tê-la em mente ao criar poderes. Um poder parecerá incoerente se suas habilidades pertencerem a várias classes de vantagens diferentes que não possuam nenhuma semelhança em seu funcionamento.

Pode ser necessário modificar ou qualificar uma vantagem para melhor cumprir essas metas antes de permiti-la como uma habilidade. Por exemplo, a Telepatia lista Atribuição e Ataque Inato como habilidades, mas apenas quando causam fadiga, atordoamento, incapacitação, desvantagens mentais temporárias ou penalidades em DX, IQ ou Vontade, e apenas com a ampliação Imprecisão. Essas restrições servem para excluir ataques como rajadas de fogo e raios da morte, que são inadequados para a Telepatia na forma como ela é descrita na maior parte das obras de ficção.

O Mestre não precisa tratar a lista de habilidades de um poder como exaustiva ou prescritiva. Caso um jogador apresente uma explicação *razoável* sobre o motivo para uma vantagem que não está na lista ser adequada para um poder em particular, o MJ deveria ser generoso.

Foco vs. Fonte

Foco e fonte *podem* ter uma correspondência direta. Por exemplo, o poder de controlar espíritos para influenciar outras pessoas teria “espírito” tanto como fonte quanto foco. Porém, esse não precisa ser o caso.

A maioria das fontes abrangem mais de um foco. Por exemplo, a fonte “psíquico” cobre todos os seis poderes descritos no capítulo 6 do **Módulo Básico**: Antipsi (foco: outros poderes psíquicos), Cura Psíquica (foco: cura), PES (foco: conhecimento), Psicocinese (foco: movimento), Telepatia (foco: mentes sencientes) e Teleporte (foco: viagem instantânea). Do mesmo modo, a fonte “divina” é extremamente ampla; na maioria dos cenários, cada deus concede um poder único aos seus servos.

Por outro lado, determinado poder pode ter mais de uma fonte. O foco “fogo” pode ter natureza divina, mágica ou psíquica, dependendo do mundo de jogo.

Consulte *Escolhendo Habilidades* (pág. 9) para uma discussão detalhada sobre como escolher habilidades adequadas para um poder.

Modificadores de Poder

Cada poder também possui um *modificador de poder*: uma limitação ou ampliação que transforma uma vantagem em uma das habilidades do poder. Uma vantagem *precisa* ter o respectivo modificador de poder para ser parte dele; não há exceções.

Uma vantagem com um modificador de poder estará sujeita a todas as regras especiais que se aplicam ao poder. Se o poder estiver sujeito a um amplo conjunto de contramedidas ou penalidades da situação, funcionar apenas em determinadas circunstâncias ou restringir as ações do usuário, seu modificador de poder será uma limitação. Se as habilidades do poder forem *mais* flexíveis que as características sem modificações, o modificador de poder será uma ampliação. O valor da limitação ou ampliação dependerá do quanto as restrições são rígidas ou relaxadas; consulte *Avaliação de Modificadores de Poder* (pág. 20).

Talentos

Por fim, para cada poder há um *Talento* que representa a aptidão natural ou treinada no uso do poder. Ele é similar a um Talento comum (veja pág. MB90), mas em vez de fornecer um bônus aos testes com perícias, concede bônus a todos os testes feitos para ativar ou usar qualquer das habilidades do poder; por exemplo, Talento para Telepatia 3 concede um bônus de +3 aos testes de IQ, Vontade e Percepção para usar habilidades telepáticas. O MJ tem a liberdade de interpretar o Talento de forma criativa

para habilidades que normalmente não exigem um teste de habilidade; veja *O Papel do Talento* (pág. 158) para ideias.

O custo por nível do Talento pode variar, conforme explicado em *Preços para Talentos* (pág. 29), mas a maioria dos Talentos custam 5 pontos/nível. Não é possível comprar mais do que quatro níveis de determinado Talento sem a permissão do Mestre.

É possível comprar as habilidades de um poder sem comprar o Talento associado, mas a maioria dos heróis com poderes acharão o Talento indispensável. Do mesmo modo, o Mestre pode

permitir Talentos sem habilidades. Personagens em qualquer dos dois casos possuem o poder em questão, e podem, de modo geral, adicionar o componente ausente mais tarde; veja *Inclusão e Melhoria de Poderes* (pág. 33).

Isto é tudo o que será absolutamente *necessário* de saber antes de seguir para o Capítulo 3 e começar a adicionar poderes a um personagem. O restante deste capítulo é destinado a Mestres que estejam criando poderes para suas campanhas e jogadores com a permissão do Mestre para criar poderes personalizados para seus personagens.

Poderes vs. Vantagens “Instintivas”

Nem todos os personagens que possuam vantagens da lista de habilidades de um poder possuirão esse poder. Como explicado em *Modificadores de Poder*, uma vantagem se torna parte de um poder somente se tiver o respectivo modificador de poder. O Mestre decide se é possível comprar as vantagens que compõem os poderes como características autônomas.

Em alguns mundos de jogo, muitas vantagens existem tanto em estado “instintivo” quanto como parte de um ou mais poderes. Sem um modificador de poder, uma vantagem funcionará exatamente conforme sua descrição, e nenhuma das regras especiais para poderes se aplicará a ela. Por exemplo, efeitos que anulem, drenem ou ampliem uma vantagem se ela for parte de um poder específico não terão *nenhum efeito* sobre a versão instintiva. Porém, fatores que beneficiem ou restrinjam a versão instintiva terão o efeito normal sobre todas as versões modificadas!

Em outros cenários, a *única* maneira de obter certas vantagens, especialmente as exóticas ou sobrenaturais, é como parte de um poder. Ao garantir que as habilidades incomuns sempre estejam sujeitas a modificadores de poder, o Mestre poderá controlar dezenas ou centenas de vantagens definindo um pequeno número de modificadores. É claro que PdMs incomuns ainda poderão ter versões instintivas de tais características...



ESCOLHENDO HABILIDADES

A primeira etapa ao projetar um poder é escolher uma lista de habilidades razoáveis. O objetivo é criar uma lista longa o suficiente para justificar o trabalho de criar um modificador de poder e um Talento (e as regras especiais que os acompanham), mas ao mesmo tempo curta o bastante para que o poder não se torne vago a ponto de ser insignificante, ou o único poder que valha a pena ter. Faça duas perguntas a si mesmo antes de incluir alguma vantagem em um poder:

1. *A vantagem faz sentido com relação ao foco do poder?* As habilidades de um poder, *sem exceções*, devem se referir diretamente ao seu foco. Por exemplo, ao criar um poder necromântico, *todas* suas habilidades deverão lidar com a morte e os mortos. Canalização e Mèdium se enquadram perfeitamente. Ataque Inato também funcionaria, se houvesse um conjunto razoável de modificadores para transformá-lo em, digamos, um “toque drenador de vitalidade”. Porém, seria difícil justificar Cura, e Retenção simplesmente não faria sentido nenhum.

2. *A vantagem faz sentido com relação à fonte do poder?* A habilidade não deve conflitar com as tradições folclóricas ou convenções de gênero normalmente associadas à fonte do poder. Por exemplo, habilidades psíquicas devem passar a *ideia* de serem poderes da mente do usuário; portanto, uma característica como Fé Verdadeira, que tradicionalmente depende da conexão com um deus ou espírito, seria inadequada.

Porém, esses testes não devem prevalecer sobre a criatividade. Uma escolha inteligente quanto aos efeitos especiais e modificadores pode transformar uma vantagem que de outra forma seria inadequada em algo perfeitamente apropriado. Por exemplo, Retenção poderia ser até bem razoável para um poder necromântico... *se fosse definida* como mãos esqueléticas que irrompem do solo e agarram a vítima! Só é necessário aplicar uma limitação Ambiental: “somente em cemitérios, antigos campos de batalha e outras áreas relacionadas à morte”.

Ao escolher as habilidades de um poder, especialmente aquelas disponíveis para os jogadores, é essencial garantir que elas sejam variadas o suficiente para tornar o poder útil para algumas ou todas as situações de combate, infiltração, transporte, coleta de informações, inte-

ração social ou simplesmente ganhar a vida. A seguir há uma visão geral de diversas categorias importantes de habilidades. Consulte o Capítulo 2 para regras de conversão de vantagens *específicas* em habilidades customizadas.

ATAQUES

Na maioria dos gêneros de ação, portadores de poderes são capazes de projetá-los contra seus inimigos. Esta é uma das funções centrais de poderes em cenários de superseres, em que poderes “elementais” normalmente são capazes de uma assombrosa variedade de ataques. Por exemplo, o poder Calor/Fogo pode permitir ao usuário criar bolas de fogo, jatos de chamas, fumaça, chuvas de faíscas etc. Obviamente, nem todos os poderes são destrutivos. Um poder com muitos outros usos, ou um que seja completamente não-violento (por exemplo, Cura Psíquica), pode existir *sem* atacar.

Devido à quantidade brutal de modificadores disponíveis, sempre especifique *todas* as ampliações e limitações necessárias para adaptar uma vantagem de ataque para um poder; consulte *Seleção de Modificadores* (pág. 99) para mais detalhes. Alguns exemplos importantes:

- Habilidades que normalmente funcionam à distância, como Ataque Inato, possuirão a limitação Ataque Corpo a Corpo (pág. MB111) se elas carregarem uma mão ou outra parte do corpo para realizar um ataque. Habilidades que funcionem somente ao toque, como Neutralizar e Possessão, exigem Longa Distância (pág. MB107) para funcionar à distância.

- Habilidades resistidas por IQ ou Vontade devem ter a ampliação Baseado em HT quando forem adicionadas a um poder fundamentalmente físico. Aquelas resistidas por HT precisam da ampliação Baseado em Vontade quando forem incluídas em um poder mental. Veja *Baseado em (Atributo Diferente)* (pág. MB103).

- Maldições, rajadas mentais e ataques sobrenaturais semelhantes funcionam melhor com Imprecação (pág. MB106) ou Base Sensorial (pág. MB103).

Ataques Diretos

Os raios, rajadas, olhares, maldições etc, usados como armas por portadores de poderes frequentemente ferem, enfraquecem, subjagam ou incomodam diretamente seus alvos.

Ataque Inato

Esta é a habilidade básica para “causar dano”. Deve-se sempre especificar os tipos de dano permitidos, que devem se adequar ao foco do poder.

Se o foco for matéria (terra, gelo, metal etc.), escolha Ataque por Contusão, por Corte, Perfurante ou por Perfuração para representar um projétil sólido. Um líquido ou gás que empurre seu alvo possui Projeção Dupla (pág. MB108) e Sem Ferimento (pág. MB113). Um líquido ou gás *venenoso* é um Ataque por Fadiga ou Tóxico com Agente de Contato (pág. MB102) ou Agente Respiratório (pág. MB102).

Se o foco for energia, a melhor opção será um Ataque por Queimadura. Ele pode representar um laser, relâmpago, bola de fogo, rajada radioativa etc. Porém, alguns raios de força e ataques sônicos/vibratórios funcionam mais como projéteis sólidos.

Poderes sobrenaturais devem usar Ataque por Fadiga para efeitos não-letais (por exemplo, rajadas mentais) ou Ataque por Toxina para os letais (por exemplo, raios da morte). Habilidades desse tipo frequentemente têm a ampliação Efeito Colateral (pág. MB105).

Apenas focos exóticos têm probabilidade de possuir um Ataque por Corrosão. Isto pode representar um jato ácido, feixe de antimatéria ou desintegração, ou até mesmo a aceleração do tempo para causar a deterioração.

Atribulação

A ampla variedade de efeitos possíveis disponível através de ampliações especiais faz deste o ataque mais comum. Devido ao seu escopo, um poder que inclua Atribulação deverá sempre especificar os tipos de ampliações permitidas.

A maioria dos ataques não-letais são Atribuições com uma ou três ampliações: Penalidade em Atributo, para ataques enfraquecedores que roubam ST ou rajadas neurais que reduzem DX ou IQ; Desvantagem, para habilidades psíquicas ou mágicas que causem loucura, decrepitude etc.; e Incapacitação, para efeitos de sono, atordoamento e paralisia. Ataques letais *normalmente* são Ataques Inatos (acima), mas ataques “tudo ou nada” podem, em vez disso, serem Atribuições com as ampliações Coma ou Ataque Cardíaco.

A ampliação Vantagem talvez seja a mais versátil de todas. Quando usada com Crescimento e Encolhimento, ela

Habilidades Inapropriadas

Ao delimitar a lista de habilidades de um poder, tenha em mente que um poder deve ser uma capacidade inata para produzir efeitos extraordinários, normalmente através da manipulação de algum tipo de energia. Características que não atendam a este critério raramente serão adequadas. De maneira específica, os seguintes itens costumam ser proibidos:

- *Atributos e características secundárias.* Um herói pode usar ativamente uma ST elevada para destruir seus inimigos, ou um Deslocamento Básico elevado para correr, mas os benefícios são de natureza principalmente passiva. Um superser com valores extremos pode *chamar* seu dom de “poder” ou “super-habilidade”, mas não pode exigir um desconto por um modificador de poder ou um bônus de um Talento.

- *Vantagens que concedam bônus a testes de atributos ou perícias.* Características como Difícil de Matar, Talentos, e Visão Aguçada são bônus de atributos por situação, e estão sujeitas às mesmas restrições dos atributos.

- *Vantagens que represente uma fisiologia, características raciais, implantes ou cirurgia.* Vantagens como Braços Adicionais e Garras são apenas partes do corpo, e não costumam ser adequadas como parte de um poder. Modelos raciais são inadequados por motivos parecidos; “ser um dragão” não é um poder! Isto aplica-se da mesma forma a partes do corpo *tecnológicas*: braços biônicos, armas de fogo implantadas, etc. Elas são habilidades interessantes (veja o Capítulo 3 para exemplos), mas raramente adequadas para poderes.

- *Desvantagens e peculiaridades.* Elas deixam o usuário *menos* capaz, e por isso são inadequadas como habilidades. Porém, um poder pode ter desvantagens como pré-requisitos; consulte *Desvantagens Exigidas* (pág. 21).

- *Perícias.* Às vezes os poderes podem ajudar com o uso de perícias e vice-versa (veja *Usando de Habilidades com Perícias*, pág. 161), mas isso não faz com que as perícias envolvidas sejam parte de um poder, não importa o quão exóticas sejam. Perícias são aprendidas, não inatas.

- *Características sociais.* Patronos, Poderes Legais, Status etc. são originados da sociedade, não de poderes. Um poder precisaria ser *muito* incomum para incluir vantagens desse tipo como habilidades ativas.

Porém, a criatividade deve vir em primeiro lugar. Apenas desvantagens, peculiaridades e perícias são *sempre* inadequadas. As outras características mencionadas anteriormente podem funcionar com os modificadores adequados. Por exemplo, atributos são permitidos explicitamente em alguns casos (veja *Atributos como Habilidades*, pág. 13), características fisiológicas servem, se puderem ser ativadas ou desativadas à vontade (veja *Partes do Corpo Ativáveis*, pág. 18), e até partes corporais tecnológicas são aceitáveis, se o Mestre permitir “Superciência” como um modificador de poder (veja *Limitações de Instrumentos e Poderes*, pág. 107).

permite, respectivamente, aumentar e diminuir o tamanho. Com Morfose, ela pode transformar o alvo em outra criatura. Com Insubstancialidade, ela pode transformá-lo em um “fantasma”. E com Saltador ou Dobra, ela pode fazê-lo desaparecer completamente!

Retenção

Com os modificadores adequados, Retenção pode prender o alvo no local com amarras de força telecinética, aprisioná-lo dentro de um bloco de gelo, convocar cipós para amarrá-lo e assim por diante. Assim como a Atribulação, a Retenção deve estar acompanhada de uma lista de modificadores especiais que a ajustam para se adequar ao poder. A

limitação Ambiental é uma das mais importantes dessas, e é útil para descrever habilidades que controlam a natureza.

Sanguessuga e Neutralizar

Indivíduos capazes de roubar as capacidades de outros existem na maioria

dos cenários com poderes. A capacidade de reduzir PF, PV ou atributos da vítima para curar a si mesmo é Sanguessuga (pág. 98). Frequentemente ela é parte de um poder sobrenatural com inclinação vampírica ou necromântica.

A capacidade de remover *poderes* é Neutralizar (pág. 96). Poderes que incluam esta vantagem deverão especificar a fonte afetada, e poderão usar as limitações Poder Único ou Habilidade Única para serem ainda mais específicos. Se o atacante adquirir os poderes roubados, adicione a ampliação Furto de Poder à lista. Isso é mais adequado para superpoderes.

Controle Ambiental

Algumas vantagens permitem que o usuário altere seu ambiente para comprometer seus oponentes em combate. Elas podem não causar dano direto, mas é sensato contá-las como ataques ao projetar um poder. Um poder com muitas dessas habilidades *definitivamente* é útil em combate.

Controle e Criar

Um poder com essas vantagens normalmente deve limitá-las ao seu foco; por exemplo, Controle (Terra) e Criar (Terra) para um poder Terra. Ocasionalmente, fará sentido que um poder também inclua Controle e Criar para um foco diametralmente oposto; por exemplo, o poder Ar pode incluir Criar (Vácuo), no caso de mover o ar para *fora* de uma área. Veja *Controle* (pág. 90) e *Criar* (pág. 92) para mais detalhes.

Estática

A Estática (pág. 94) interfere com *todos* os poderes de determinada fonte. A vantagem básica é uma defesa pessoal, mas na ficção tende a ter a ampliação especial Efeito de Área, e normalmente a ampliação Longa Distância (pág. MB107), também, o que a deixa mais parecida com um ataque. Quando aparece entre as habilidades de um poder, este normalmente não deve incluir nenhuma habilidade derivada da fonte afetada, com exceção de Neutralizar, Obscurecer e Resistente. Dessa forma,

Ao delimitar a lista de habilidades de um poder, tenha em mente que um poder deve ser uma capacidade inata para produzir efeitos extraordinários, normalmente através da manipulação de algum tipo de energia.

Estática funciona melhor para “antipoderes”. Por exemplo, Antipsi (pág. 122) inclui Estática (Psíquica), mas não inclui habilidades psíquicas *além* daquelas que bloqueiam o psiquismo.

Obscurecer

Antes de incluir Obscurecer em um poder, pense sobre quais sentidos o foco do poder seria capaz de bloquear. Um poder Calor/Fogo poderia inibir a visão com fumaça e interferir com a Infravisão com o calor; ao passo que servos do Trapaceiro, o Espírito Guardião dos Ladrões, podem ter um poder que inclua *todas* as formas de Obscurecer. Use a ampliação especial Estendido para sentidos relacionados, e compre Obscurecer várias vezes para sentidos *sem relação* entre si.

DEFESAS

É tão provável que um poder inclua defesas quanto ataques. Isto pode parecer estranho, uma vez que a maioria das características apropriadas, principalmente Resistência a Dano e Resistente, são passivas, e não permitem que o personagem *faça* alguma coisa. Mas incluir tais vantagens em um poder costuma permitir o uso do esforço adicional (veja *Esforço Adicional*, pág. 160), tentar o uso de defesas ativas especiais (veja *Defesa com Poderes*, pág. 167), e realizar “proezas” (veja *Proezas*, pág. 170), as quais recebem benefícios do Talento. É claro que há o outro lado da moeda: qualquer coisa que neutralize o poder também neutralizará as defesas que ele fornece.

Tipos de Defesas

Antes de escolher habilidades defensivas específicas, pense sobre *como* o poder protege seu usuário. Um poder pode funcionar de qualquer uma das seguintes maneiras:

Obstruir o ataque. Alguns poderes se interpõem entre o usuário e o ataque, enfraquecendo-o de uma maneira logicamente ou dramaticamente coerente com o foco do poder. Por exemplo, um poder Frio/Gelo pode permitir ao usuário envolver seu próprio corpo em gelo, criando uma barreira física contra danos. Isto é mais apropriado para poderes que manipulam materiais (terra, gelo, metal etc.) ou criam campos de energia (por exemplo, *Psicocinese*, pág. 132).

Desviar o ataque. Outros poderes protegem o usuário ao permitir que este canalize seu foco de maneira tão efetiva que quando ele for atacado com um objeto ou substância que ele seja capaz de controlar, ele será capaz

de redirecioná-la ao seu redor ou para longe de si, reduzindo a efetividade do ataque. Entre os exemplos estão um telepata capaz de desviar as tentativas de invasão de outros telepatas e um elemental do fogo em grande parte imune ao fogo. Esta explicação faz sentido para praticamente *qualquer* foco.

Cancelar o ataque. Determinados poderes permitem ao defensor cancelar totalmente ou em parte ataques com focos diametralmente opostos. Isto é mais apropriado para poderes com um antagonista claramente definido: Bem vs. Mal, Luz vs. Trevas etc.

Regra Opcional: Habilidades Alternativas

Normalmente faz sentido definir várias habilidades como “configurações” distintas e mutuamente exclusivas de uma única característica adaptável. Por exemplo, Ataque por Queimadura, Radar a Laser e Comunicação a Laser podem ser níveis de intensidade e modulação diferentes para um laser capaz de funcionar como uma arma *ou* um sentido *ou* um meio de comunicação. Da mesma forma, dois Ataques Inatos podem representar diferentes configurações de potência para uma arma de raios.

Se apenas uma dessas habilidades funcionar a cada vez, é razoável conceder um desconto no custo. Com o consentimento do Mestre, personagens com “habilidades alternativas” pagarão o preço integral apenas para sua habilidade *mais cara*. Todas as outras terão 1/5 do custo. O custo final de cada habilidade deve ser definido após calcular todas as ampliações e limitações (inclusive o modificador de poder, se houver), aplicar o divisor e arredondar para cima.

Exemplo: O psicocinético Jocko possui Voo (PC, -10%) [36], Super Salto 2 (PC, -10%) [18], e Caminhar no Ar (PC, -10%) [18]. O Mestre decide que essas vantagens representam uma *única* capacidade de levaritar. Jocko paga o preço total por Voo, uma vez que esta é a característica mais cara. Ele paga 1/5 do custo para Super Salto e Caminhar no Ar. Cada um deles custa $18/5 = 3,6$ pontos, que arredondados para cima dão 4 pontos. O custo final é $36 + 4 + 4 = 44$ pontos.

O Mestre não deve permitir que habilidades com explicações incompatíveis dentro do jogo sejam usadas como alternativas. Obscurecer e Ataque por Queimadura na forma de fumaça e uma bola de fogo são alternativas razoáveis... mas se a fumaça fosse trevas e a bola de fogo um laser, a combinação exigiria superciência ou forças sobrenaturais para fazer sentido!

As habilidades alternativas possuem três inconvenientes:

1. É impossível usar as habilidades simultaneamente ou ter uma Interligação (pág. MB107) entre elas. A mudança de configurações exige uma manobra Preparar. Após mudar para um ataque (Ataque Inato, Atribulação, Estática, Neutralizar, Obscurecer, Retenção, Sanguessuga e qualquer outra coisa que o Mestre veja como um “ataque”), mudar para um ataque diferente será uma ação livre. Se o usuário for capaz de fazer mais de um ataque por turno, ele deverá usar a mesma configuração para *todos* eles.

2. Qualquer coisa que desative uma das habilidades desativará todo o conjunto. Se *qualquer* das habilidades for incapacitada ou inutilizada por uma falha crítica, ou se um inimigo neutralizar ou drenar uma, *nenhuma* delas estará disponível até que aquela afetada se recupere!

3. O uso de uma habilidade que não possa ser ativada novamente até sua duração acabar (por exemplo, Neutralizar com a ampliação Furto de Poder, ou quase qualquer coisa que inclua a ampliação Longa Distância) significa que *nenhuma* das habilidades estará disponível pela duração.

Para mais observações aplicáveis a ataques, consulte *Ataques Alternativos* (pág. MB43).

Habilidades Defensivas Típicas

Após saber *como* um poder protege seu usuário, é mais fácil escolher as vantagens e modificadores que compõem suas habilidades defensivas.

Defesas Específicas

Muitas vantagens defensivas funcionam contra ameaças específicas. As mais importantes são Escudo Mental (como defesa por desvio contra qualquer poder mental), Sentido Protegido (mais frequentemente uma defesa por cancelamento; por exemplo, o poder Trevas pode conceder Visão Protegida ao reduzir a claridade), Tolerância à Radiação (uma defesa por desvio para poderes ligados à energia, mas também adequado como defesa por obstrução contra poderes que manipulem materiais densos), Lacrado (uma defesa por obstrução que costuma acompanhar a RD com a ampliação Campo de Força), e Tolerância à Temperatura (que pode ser por desvio ou cancelamento; por exemplo, um poder Calor/Fogo contra o calor ou o frio).

Resistência a Dano

Ela funciona bem para todos os três tipos de defesas. Como defesa por obstrução, a RD deve funcionar contra a maioria dos ataques ou todos eles. A

ampliação Campo de Força é especialmente apropriada.

Como defesa por desvio, a RD deve ser restrita à própria fonte ou foco do poder, com a aplicação do modificador Limitado. Para os fins de *Defesas Limitadas* (pág. MB84), uma fonte inteira será “Muito Comum” (-20%), ao passo que qualquer foco amplo o suficiente para justificar um poder será “Comum” (-40%). As ampliações Absorção e Reflexão servem como acréscimos lógicos.

Como defesa por cancelamento, deve-se usar Limitada para restringir a RD a um foco que se *oponha* ao do poder.

Resistente

Nos níveis +3 ou +8, Resistente é adequado como defesa por desvio contra a *própria* fonte ou foco do poder, ou como uma defesa por cancelamento contra o foco *oposto*. Da mesma forma que ocorre com a RD, toda uma fonte é “Muito Comum”, enquanto um único foco é “Comum”.

A Imunidade também costuma ser apropriada. Porém, o Mestre é livre para proibir que um poder ofereça Imunidade total à sua própria fonte se qualquer escudo capaz de bloquear completamente suas energias prejudiciais *também* for capaz de bloquear energias externas que devam alcançar o usuário

para conceder poderes a ela, em primeiro lugar. Esta consideração é dramática, e não ligada à mecânica do jogo.

HABILIDADES DE MOVIMENTO

As habilidades de movimento são outro recurso dos gêneros de ação. A maioria dessas características permitem manobras vistosas que as tornam tão dinâmicas quanto as habilidades de combate.

Tipos de Habilidades de Movimento

Existem *muitas* explicações possíveis para as habilidades de movimento. A mais óbvia é o poder ter seu foco em “mover coisas”. Poderes capazes de mover objetos distantes, como a Psicocinese (pág. 132), normalmente também podem transportar o usuário, tendo como resultado mais comum o Voo. “Mover coisas” também pode significar movimento *instantâneo*. Poderes deste tipo, como o Teleporte (pág. 134), proporcionam Saltador, Arrebatador ou Dobra.

São igualmente comuns na ficção os poderes que permitem ao usuário comandar ou conjurar seu foco de maneira que este o transporte por longas distâncias ou amplie suas capacidades de movimento. Um superser com um poder Ar pode ser capaz de cavalgar um tornado em miniatura (Voo), um herói com um poder Frio/Gelo pode ser capaz de deslizar em uma pista de gelo (Deslocamento Ampliado (Solo)) e escalar paredes congelando suas mãos contra elas (Aderência), e assim por diante.

Alguns poderes permitem ao usuário projetar seu foco para gerar impulso, como um jato ou um foguete. Seria crível que qualquer poder energético o suficiente para danificar com um ataque direto, funcionasse desta maneira, um poder elemental que permita ao usuário projetar água, fogo etc. Frequentemente, isto concede Deslocamento Ampliado, Voo ou ambos.

Por fim, um poder que conceda controle preciso sobre um foco provavelmente permitirá ao usuário controlar a forma como seu corpo interage com esse foco. Por exemplo, o poder Gravidade pode permitir que um herói reduza a atração gravitacional sobre seu corpo (justificando Queda de Gato, Super Salto, ou até mesmo Voo), ao passo que o poder Terra poderia permitir que ele mesclasse seu corpo à pedra para escalá-la (Aderência) ou *atravessá-la* (Interposição).

Exclusividade

Determinada vantagem *pode* pertencer a mais de um poder. Por exemplo, Cura não é apenas parte do poder Cura; os poderes Bioenergia, Bem, Ordem, e Vida também o incluem (veja o Capítulo 3). Contudo, variações entre modificadores de poder significam que a vantagem pode ter pontos fortes e fraquezas exclusivas em comparação com sua forma básica, em quaisquer dos casos.

Uma vantagem deve ser realmente exclusiva de um único poder somente se o cenário da campanha o exigir. Por exemplo, em um mundo onde os únicos poderes sejam divinos, determinadas habilidades podem ser o domínio exclusivo de deuses específicos.

Várias Cópias da Mesma Vantagem

É possível comprar a mesma vantagem mais de uma vez como a habilidade de diferentes poderes, normalmente como uma medida de segurança para o caso de um de seus poderes falhar, ou para servir como um pré-requisito (pág. 31). O preço total deve ser pago somente para a habilidade *mais cara*, após aplicar todos os modificadores; as outras terão 1/5 do custo (arredondado para cima). Diferente das *Habilidades Alternativas* (pág. 11), não há conexão entre estas habilidades. O desconto meramente reflete o menor retorno sobre o investimento em uma mesma vantagem várias vezes.

Se a vantagem vier em níveis, é possível pagar o preço *total* para ambas as versões. Isto permite somar os níveis em uma situação em que ambos poderes possam funcionar, desde que os poderes não sejam opostos de alguma forma (a critério do Mestre).

Habilidades Típicas de Movimento

A maioria das vantagens de movimento são adequadas para poderes, mas pode ser complicado combiná-las. Seguem algumas sugestões.

Adaptação ao Terreno, Anfíbio, e Caminhar sobre Líquidos

Estas características permitem ao usuário agir com seu Deslocamento total em substâncias que normalmente limitariam o movimento. Elas são comuns para poderes elementais que permitem ao usuário ajustar a interação entre seu corpo e o foco de seu poder: Anfíbio e Caminhar sobre Líquidos são adequados para Água, Adaptação ao Terreno (Gelo) é adequada para Frio/Gelo e assim por diante. Poderes concedidos por espíritos ou deuses associados à natureza também são candidatos a habilidades desse tipo; por exemplo, um deus do mar pode conceder Anfíbio, e um deus do deserto pode conceder Adaptação ao Terreno (Areia).

Aderência e Super Escalada

Aderência e Super Escalada são lógicos para qualquer poder que permita ao usuário criar uma ligação entre seu corpo e uma superfície. Dependendo do poder, esta ligação pode ser física (gelo, pedra etc.) ou devido a uma força de atração (gravidade, magnetismo, energia psicocinética etc.). Se a ligação só puder ser feita com o foco do poder, ou se o foco somente puder formar uma ligação com determinadas substâncias (por exemplo, metais, no caso do Magnetismo), deve-se incluir a limitação Específico.

Arrebatador, Dobra, e Saltador

Na maioria dos mundos de jogo, essas habilidades são domínio exclusivo de poderes com foco em “movimento instantâneo”. Elas frequentemente são as *únicas* habilidades desses poderes, com a possível exceção de Atribulação com as ampliações Vantagem correspondente. Uma vez que essas características podem arruinar aventuras, o Mestre deve ser conservador com relação a aceitar explicações “criativas” sobre o motivo delas serem adequadas a poderes e fontes atípicos. Ao limitar quais poderes incluem essas vantagens e restringir esses poderes a personagens que extraíam seu poder de fontes adequadas, o Mestre pode facilmente enfraquecer ou obstruir *apenas esses poderes*, permitindo que ele proteja seu enredo sem roubar as habilidades dos heróis.

Atributos como Habilidades

O Mestre não deve permitir ST, DX, IQ, HT, Vont, Per, Velocidade Básica ou Deslocamento Básico modificados como habilidades. Porém, *bônus* sobre esses valores são apropriados para poderes se uma das seguintes condições for verdadeira:

- Os bônus possuem limitações que significam que eles exigem ativação consciente ou não funcionam o tempo todo; por exemplo, Custa Fadiga, Uso Limitado ou Gatilho. Por exemplo, um bônus em ST com Custa Fadiga pode ser adequado para um poder biológico ou baseado em chi.
- O próprio modificador de poder limita a utilidade de forma legítima. Por exemplo, um superpoder pode conceder bônus em ST e Deslocamento Básico que possam ser cancelados (por Neutralizar e efeitos relacionados) juntamente com o resto do poder.

Defina o preço de um bônus desses como níveis adicionais da característica modificada, com os ajustes costumeiros para modificadores. Porém, ele deve ser listado como uma vantagem; não o calcule como um atributo “permanente”, característica secundária, perícia etc. Ele proporciona todos os benefícios de um valor mais alto... *quando funciona*. Quando o jogador desejar usar seu bônus, deverá declará-lo da mesma maneira que para o uso de qualquer outra habilidade. Isto dá ao Mestre a oportunidade de determinar se o bônus está ou não disponível sob aquelas circunstâncias.

O Talento não afeta esses bônus de maneira nenhuma. Um poder “Sabedoria de Hórus” pode oferecer IQ +10 como uma de suas habilidades e oferecer +10 para IQ e perícias baseadas em IQ quando estiver em uso, mas o Talento Sabedoria de Hórus não daria nenhum bônus *adicional*.

Para transformar o dano baseado em PF e ST em habilidades, use as regras especiais em *Reservas de Energia* (pág. 119) e *Modificando o Dano Baseado em ST* (pág. 146) em vez disso.

Caminhar no Ar, Super Salto, e Voo

O Voo é provavelmente a habilidade mais comum atribuída a deuses, super-



seres, psis, e outros portadores de poderes notáveis. Um herói pode ser capaz de cavalgar o vento, pairar sobre uma coluna de chamas, controlar a gravidade ou energia psicocinética ou convocar espíritos para erguê-lo no ar. Esta é uma das poucas habilidades que pode, com um pouco de criatividade, se encaixar em quase qualquer foco! O Mestre deve manter a mente aberta.

Jogadores que pretendam economizar pontos devem considerar aplicar ao Voo limitações como Planar e Mais Leve Que o Ar. Como alternativa, pode-se comprar Super Salto ou Caminhar no Ar; ambas as habilidades são adequadas para um poder que permita o voo propriamente dito.

Deslocamento Ampliado

Esta habilidade de movimento quase sempre aparece com outras: Deslocamento Ampliado (Ar) com Voo, Deslocamento Ampliado (Água) com Anfíbio e assim por diante. Deslocamento Ampliado (Solo) é *extremamente* flexível; ela pode representar “surfe de matéria” elemental, controle corporal baseado em chi ou psiquismo e muitas outras coisas.

Escavação e Interposição

Poderes com um foco material específico costumam incluir Interposição daquele material entre suas habilidades. Um poder pode até envolver *várias* versões de Interposição; por exemplo, Interposição (Terra) e Interposição (Pedra) para um poder Terra. Por outro lado, mais de um foco poderia fazer sentido para determinada forma de Interposição; por exemplo, tanto um poder Frio/Gelo quanto um Água poderiam incluir Interposição (Gelo).

A Escavação raramente é adequada para poderes que não lidem com terra ou pedra.

Telecinese

A Telecinese é única entre as habilidades de movimento no sentido que sua função principal é mover outros objetos e não o próprio usuário. A explicação mais familiar para esta habilidade é o psiquismo, mas dezenas de outros fenômenos podem produzir resultados idênticos: espíritos, ventos precisamente concentrados, feixes gravitacionais, magnetismo etc. Como resultado, a Telecinese é quase tão difundida quanto o Voo, e serve para um espectro de poderes igualmente amplo.

HABILIDADES MENTAIS

As habilidades de combate e movimento desfrutam do maior destaque na ficção, mas poderes *interessantes* oferecem muitas outras possibilidades. São especialmente importantes as capacidades úteis para investigação e interação social. A maioria desses dons exigem testes de IQ, Vontade ou Percepção para serem usados, o que os torna “mentais” para todos os fins práticos, não importa o quão físicas sejam suas manifestações.

Qualquer poder pode oferecer algumas habilidades mentais. Porém, poderes com fonte divina, mágica, psíquica ou espiritual tendem a oferecer *muitas* habilidades desse tipo, ou mesmo consistir exclusivamente delas, devido à conexão que os mitos e a ficção estabelecem entre o sobrenatural e a mente. Poderes psíquicos são *definidos* como mentais, ao passo que poderes divinos, mágicos e espirituais dependem de fé, conhecimento e consciência, os quais são todos, em última análise, alicerçados no pensamento.

Como as habilidades mentais se manifestam mais através de pensamentos do que ações, elas são especialmente apropriadas para personagens contem-

plativos. Em campanhas de conspiração, terror e poderes secretos, o Mestre pode decidir que eles são as únicas habilidades disponíveis *para qualquer um*. Telepatas são capazes de ler mentes... mas não de fritar os cérebros de seus inimigos. Xamãs são capazes de perceber espíritos... mas não de voar. E assim por diante.

Nesta e em outras seções, **Poderes** divide os dons mentais em “comunicações”, “influência”, “informação” e “sentidos”. Essas categorias se sobrepõem em muitos pontos. Por exemplo, a vantagem Médium permite que o usuário sinta espíritos e se comunique com eles, aumentando a possibilidade de pedir assistência ou informação a eles; portanto, Médium pode se encaixar em qualquer uma dessas classes ou em todas elas. Caso seja importante categorizar uma vantagem em detalhes, a palavra do Mestre será definitiva.

Comunicações

Certas habilidades permitem que o usuário se comunique com outros apesar de barreiras físicas (distância, isolamento acústico etc.), falta de um idioma em comum, diferenças fisiológicas e assim por diante. Duas classes de poderes são especialmente prováveis de oferecer tais habilidades. Poderes focados em um tipo de energia costumam dar a habilidade de sinalizar com aquela energia, ao passo que poderes focados em entidades que não usam a fala humana normal geralmente incluem a capacidade se comunicar com esses seres.

Arremedo

Arremedo é uma opção óbvia para o poder Som/Vibração, e pode ser adequado para um poder de controle corporal baseado em chi ou psiquismo que permita a remodelagem voluntária do aparelho vocálico, ou um poder com foco em animais ou na natureza. Espíritos trapaceiros e deuses dos idiomas também podem dotar seus servos desta habilidade.

Canalização e Médium

Essas vantagens permitem que o usuário interaja com os espíritos. Elas quase sempre ocorrem como parte de um poder sobrenatural (divino, espiritual, mágico, ou psíquico), e raramente se adequam a outros tipos de poderes. Porém, nos cenários em que os “espíritos” sejam residentes perfeitamente naturais de outras dimensões, cada uma das habilidades pode pertencer a um poder que permita a comunicação ou viagem interdimensional.

Fala Subaquática

Superseres aquáticos normalmente possuem esta habilidade, quase sempre como parte do poder Som/Vibração ou Água. Pessoas santas dotadas por deuses do mar, espíritos do oceano e entidades similares também podem desfrutar desta capacidade.

Fala Subsônica e Fala Ultrassônica

Estas são especialmente adequadas para o poder Som/Vibração. Elas *não são* apropriadas para a maioria dos poderes sobrenaturais. O conhecimento de que alguns animais produzem sons em frequências inaudíveis à audição humana, ou mesmo o próprio conceito de diferentes frequências de som, é um fruto da ciência moderna, e não se mescla bem a crenças tradicionais. Druidas, xamãs e similares devem usar Falar com Animais para falar com morcegos, golfinhos etc.

Falar com Animais e Falar com Plantas

Essas habilidades ocorrem mais comumente como parte dos poderes concedidos por divindades da natureza. Em mundos de jogo em que os poderes psíquicos sejam capazes de influenciar formas de vida que não sejam sapientes, eles podem ser habilidades telepáticas obscuras, ou pertencer aos poderes distintos Telepatia com Animais e Telepatia com Plantas. Eles também se adequam a poderes mais genéricos de controle de animais, plantas e natureza.

Telecomunicação

A Telecomunicação é melhor abordada em termos de “Diapsiquia vs. todo o resto”. A *maioria* das formas usa energia mundana para transmitir um sinal; portanto, elas são adequadas para poderes focados no tipo de energia envolvido. Por exemplo, a Comunicação Infravermelha se enquadra nos poderes Calor/Fogo ou Luz, a Comunicação a Laser é uma escolha óbvia para o poder Luz, e o Rádio é lógico para o poder Eletricidade. Se o MJ assim desejar, todos os três podem ser parte de um poder mais amplo com foco em eletromagnetismo de forma geral; Eletrocinese, por exemplo.

A Diapsiquia usa muitas das mesmas regras para outras formas de Telecomunicação, mas é inadequada para poderes com explicações científicas ou pseudocientíficas. Para a maioria das pessoas, a transferência direta de pensamentos *define* o “psíquico”. Portanto, o Mestre pode querer reservá-la para poderes psíquicos, especialmente a Telepatia (pág. 133) e outros poderes sobrenaturais com foco similar.

Influência

As habilidades de Influência permitem que o usuário leia ou altere as emoções, pensamentos ou percepções de outros. Algumas dessas características se encaixam igualmente bem sob *Comunicações*. A diferença crucial é que as vantagens listadas a seguir permitem que o usuário *manipule* outros, seja ao conceder um grau impossível de acesso intelectual ou emocional à sua “vítima”, ou o capacitando a controlar sua vítima diretamente.

Controle da Mente e Possessão

O Controle da Mente permite que o usuário dê ordens à sua vítima, ao passo que a Possessão vai um passo além e permite que ele assuma o controle direto sobre o corpo de sua vítima. Ambos oferecem ampliações especiais que permitem a imitação de inúmeros outros efeitos comuns na ficção, a maioria dos

quais são apropriados como habilidades psíquicas ou espirituais. De fato, essas capacidades apenas raramente são adequadas para poderes que *não* tenham uma fonte sobrenatural.

Empatia, Empatia com Animais, Empatia com Espíritos, e Empatia com Plantas

Essas características possibilitam determinar o estado emocional e a predisposição de outro ser sem seu conhecimento ou consentimento; de fato, sem sequer conversar com ele. Isto as torna especialmente apropriadas para poderes psíquicos (especialmente a Telepatia), mas deve-se notar que *qualquer* poder com foco em animais, plantas ou espíritos pode logicamente incluir a variedade apropriada de Empatia, independente da fonte. Poderes de cura também podem oferecer essas habilidades, embora através da leitura de sinais vitais em vez de mentes.



Fé Verdadeira

Normalmente, a Fé Verdadeira vem de dentro... mas muitas histórias de terror e fantasia retratam o portador como um canal para energias *externas*. De um jeito ou de outro, este dom é melhor reservado para poderes divinos ou espirituais. Quando a Fé Verdadeira vem de um poder *divino*, é aceitável incluir a limitação Pacto (veja *Desvantagens Exigidas*, pág. 21) no modificador de poder, uma vez que aqueles incumbidos de administrar o poder divino como seu agente estão obrigados a seguir padrões mais elevados do que a Fé Verdadeira intrinsecamente pressupõe!

Ilusão

A Ilusão (pág. 95) representa a capacidade de projetar imagens. Em sua forma básica, ela é apropriada para o poder Luz, Eletrocinese psíquica etc. Porém, ela ocorre frequentemente com o modificador especial Mental, o que a torna *efetivamente* uma habilidade de influência. Isso faz dela uma excelente combinação para poderes sobrenaturais, especialmente Telepatia, poderes mágicos e poderes divinos e espirituais concedidos por enganadores e trapaceiros (embora seus fiéis possam considerar as ilusões como “visões”).

Leitura da Mente e Sonda Mental

Essas vantagens são muito frequentemente psíquicas, encontradas como parte do poder Telepatia, ou Telepatia sobre Máquinas, se possuírem a limitação especial Somente Cibernética. Porém, outros poderes sobrenaturais podem oferecê-las. Por exemplo, espíritos podem espreitar mentalmente um xamã, ou uma divindade pode dar poderes para seus “inquisidores” forçarem informações de mentes mortais (ou, com uma limitação Acesso adequada, apenas das mentes dos fiéis).

Língua Ferina

A Língua Ferina pode representar diversas habilidades psíquicas diferentes: a leitura da mente da vítima em busca de palavras certamente capazes de chocá-la ou enfurecê-la, a projeção telepática de emoções enquanto se fala etc. Se a fonte for divina, o usuário poderá falar com a voz dos deuses. Em vez disso ela pode ser um ataque baseado em chi, uma variação da perícia Kiai (pág. MB206). Ela pode até mesmo representar a capacidade de alguém com o poder Som/Vibração para modular sua voz para explorar os efeitos psicológicos de sons acima ou abaixo da faixa audível.

Terror

A capacidade de incutir medo é comum a muitos poderes. Exemplos ficcionais incluem a canalização do chi ou da vontade divina para intimidar a outros, o uso do psiquismo para manipular emoções, a convocação de espíritos assustadores e o manuseio do poder Mal em estado puro. O Terror não precisa ser sobrenatural; é possível perturbar os outros com vibrações subsônicas (poder Som/Vibração), campos elétricos ajustados (poder Eletricidade), ou outros efeitos “naturais”.

Informação

Algumas habilidades permitem ao usuário *saber* das coisas sem percebê-las com seus sentidos (por mais exóticos que sejam), ou roubar informações das mentes de outros. O Mestre deve levar em consideração que quaisquer informações que ele dê aos PdJs com o uso desses dons pode deixá-lo num beco sem saída ou arruinar a trama; portanto, será sábio reservar essas capacidades para poderes que genuinamente as justifiquem.

Abençoado e Oráculo

Essas vantagens são mais adequadas para poderes que representam a sintonia com uma força divina ou espiritual que fornece informações diretamente (Abençoado) ou indiretamente (Oráculo). Em qualquer dos casos, é aceitável incluir a limitação Pacto no modificador de poder, como explicado em *Fé Verdadeira* (pág. 15). Oráculo pode ser apropriada para outros tipos de poderes, como PES psíquica, a critério do MJ.

Intuição

Qualquer poder que inclua outras habilidades de informações pode logicamente incluir Intuição. Ela pode derivar da orientação divina, PES, ou uma percepção profunda dos eventos em universos alternativos. Uma origem radical mas interessante para a Intuição é um poder mental que amplia a capacidade do usuário processar dados, permitindo que ele dê palpites mais precisos!

Memória Racial

A Memória Racial pode envolver o contato com os espíritos dos mortos para obter orientações. Se for o caso, ela será ideal para poderes de natureza necromântica: espirituais, mágicos ou outros. Explicações alternativas tendem a ser psíquicas: normalmente a PES (“retrocognição”), mas possivelmente Telepatia, se os telepatas forem capazes de ler as mentes dos mortos ou acessar uma “consciência coletiva”.

Em Busca da Mistura Perfeita

A criação de um poder envolve mais do que apenas escolher habilidades adequadas para sua fonte e seu foco. Deve-se garantir também que as habilidades funcionem em conjunto... e que elas sejam apropriadas para o seu jogo. Caso tenha dúvidas sobre uma habilidade específica, é possível colocá-la à prova ao responder as perguntas abaixo. Se a resposta a qualquer uma delas for um “não”, a habilidade provavelmente é inadequada.

1. *Ela se adequa ao gênero?* Quase qualquer poder pretendido para um gênero de ação, como super-heróis de quadrinhos, fantasia mítica, pulp etc., deve incluir ataque, defesas e habilidades de movimento. Transformações físicas impressionantes também são adequadas. Escolha habilidades mentais de acordo com sua utilidade em cenas de ação; por exemplo, Noção do Perigo para detectar emboscadas, Arremedo e Ilusão para confundir inimigos em combate e Rastreamento Ampliado para mirar armas.

Poderes para gêneros investigativos (inclusive a maior parte das conspirações e terror e a ficção científica mais cerebral) devem se concentrar em habilidades mentais — talvez de forma exclusiva. Quando existirem ataques, defesas, habilidades de movimento ou transformações, elas deverão ser incidentais ao poder, e não seu ponto central.

2. *Ela é apropriada para o nível de realismo?* Em um mundo de jogo “realista”, as habilidades não devem violar *gritantemente* as leis da física, nem gerar fenômenos desconhecidos na natureza. Isso descarta ataques, habilidades de movimento e transformações físicas que envolvam quantidades massivas de energia (lasers de raios X, voo mais rápido que a luz etc.) ou efeitos insólitos como a intangibilidade e o teleporte. As exceções *devem* ser sobrenaturais e sujeitas a crenças do mundo real com relação ao sobrenatural (por exemplo, “o ferro é imune à magia feérica”).

Em um cenário “cinematográfico”, uma habilidade precisa apenas combinar com o foco do poder para ser adequada. Justificativas pseudocientíficas e os excessos extravagantes das mitologias são aceitáveis, desde que o resultado tenha *estilo*: Thundar, o Deus da Tempestade, pode voar e disparar raios; Mindforce, o psicocinético, pode arremessar locomotivas; e Ssthr, o xamã reptante pode transformar-se em um dragão.

3. *Ela se adequa ao nível de sigilo?* Se os poderes forem um segredo, deverão consistir de habilidades indetectáveis ou facilmente explicáveis como coincidência: ataques que afetem apenas inimigos com poderes ou que já estejam “por dentro” (por exemplo, Estática), defesas que possam passar como sorte (por exemplo, Resistente), habilidades mentais sem efeitos colaterais óbvios (o que exclui Telecomunicação, Sentido de Monitoramento e qualquer outra coisa que emita energia detectável), transformações físicas para ocultamento próprio (por exemplo, Invisibilidade), e assim por diante.

Deve ter-se em mente que nem “voltado à ação” nem “cinematográfico” significam *automaticamente* “óbvio”. Uma aventura de ação cinematográfica *pode* ser uma aventura de poderes secretos. Por exemplo, um mestre das artes marciais em uma campanha cinematográfica violenta pode ter Telecinese como uma habilidade secreta. Ela é invisível e não pode ser comprovada — e ao mesmo tempo é totalmente em desacordo com o realismo e é útil para agredir inimigos!

Noção do Perigo e Precognição

O conhecimento antecipado, seja em forma vaga (Noção do Perigo) ou precisa (Precognição), é a essência da PES, o que torna estas vantagens eminentemente apropriadas como habilidades psíquicas. Argumentos pseudocientíficos também podem justificá-las como

parte de um poder que inclua Saltador (Tempo) ou habilidades de viagem mais rápida que a luz. Por fim, como alguns animais *aparentam* reagir a eventos antes que eles ocorram, o Mestre pode permitir esses dons a portadores de poderes de controle de animais.

Psicometria

Como explicado na pág. MB81, esta habilidade mais frequentemente é psíquica ou parte de alguma espécie de poder de viagem temporal. Porém, um poder que conceda ao seu usuário sentidos *extremamente* aguçados (veja *Sentidos*, a seguir, para mais ideias) pode conceder uma forma variante de Psicometria que permita dar palpites limitados sobre o passado a partir do acúmulo de uma imagem composta de odores, resíduos e padrões de desgaste.

Sentidos

Sentidos estendidos são as habilidades mentais mais comuns concedidas por poderes. Praticamente *qualquer* poder que permita ao seu portador manipular um foco permitirá que ele também sinta esse foco. No caso de focos sobrenaturais, os poderes que incluem habilidades de comunicação e informação frequentemente concedem sentidos ampliados. Por fim, é tradicional que poderes espirituais totêmicos e de controle dos animais proporcionem as capacidades sensoriais das feras.

Visão

A visão é o ponto central do aparato sensorial humano, e é provavelmente por isso que tantos autores atribuem tantas capacidades visuais incomuns aos portadores de poderes fora do comum. As possibilidades incluem Infravisão, Rastreamento Ampliado, Ultravisão, Ver o Invisível, Visão 360 Graus, Visão Hiperespectral, Visão Microscópica, Visão no Escuro, Visão Noturna, Visão Penetrante, Visão Periférica, e Visão Telescópica. O poder Luz é o candidato mais óbvio para essas características, porém, muitos desses sentidos são logicamente iguais a habilidades de PES (a PES tem um motivo para ser chamada de “segunda visão!”), a Visão no Escuro é adequada para o poder Trevas, a Infravisão é adequada para o poder Calor/Fogo e assim por diante.

Os poderes do chi também podem conceder ao usuário uma noção impressionante quanto aos seus arredores. Isso pode funcionar como a perícia Lutar às Cegas (pág. MB208), porém, um poder que inclua Rastreamento Ampliado, Visão 360 Graus, e Visão no Escuro seria capaz de realizar essa e outras funções.

Audição

A audição é o “segundo sentido” dos seres humanos, um status refletido pela lista relativamente curta de vantagens relacionadas à audição: Audição Discriminatória, Audição Parabólica, Audição

Subsônica e Superaudição. Essas habilidades podem ser adequadas para um poder elemental Som/Vibração, PES psíquica ou talvez uma forma especializada de Psicocinese (“sonocinese”).

Olfato e Paladar

Olfato Discriminatório e Paladar Discriminatório funcionam melhor como habilidades emprestadas com o uso de poderes de controles de animais. Elas também podem resultar de um poder de controle do corpo; um poder de controle da matéria que permite ao usuário analisar e alterar composições químicas; ou até mesmo um poder químico com foco mais restrito.

Tato

O Sentido de Vibração e o Toque Sensível ampliam de forma considerável o sentido humano normal do tato. Cada um deles pode servir para um poder Som/Vibração. Essas vantagens também oferecem uma explicação alternativa interessante para habilidades sensoriais baseadas no chi, com o Toque Sensível permitindo que um artista marcial detecte os movimentos sutis de seus oponentes, e o Sentido de Vibração permitindo que ele lute às cegas.

Outros Sentidos

Alguns sentidos são menos como extensões dos cinco sentidos humanos, e mais como capacidades novas.

Clarissenciência: Esta é a vantagem genérica para “sentir à distância”, adequada para *qualquer* poder que permita ao usuário deslocar sua consciência. Ela normalmente é de natureza psíquica, como parte da Projeção Astral ou PES, mas xamãs com habilidades espirituais também costumam possuí-la. Ela é difícil de justificar através de meios que não sejam sobrenaturais, mas poderes que lidem com a viagem no tempo e entre dimensões podem ser capazes de distorcer o espaço suficientemente para permitir que o usuário perceba uma localização distante como se estivesse próxima.

Detectar: Um poder com determinado foco e fonte pode facilmente detectar uma ou ambas dessas coisas, e talvez um foco relacionado ou oposto, também. O poder Terra deve incluir Detectar (Terra), o poder Bem pode abranger Detectar (Bem) e Detectar (Mal), e assim por diante. Alguns focos exigem um raciocínio criativo; por exemplo, um poder Cura pode permitir Detectar (Doença) ou Detectar (Venenos), ao passo que um deus do mar pode conceder a seus servos Detectar (Criaturas Marinhas).

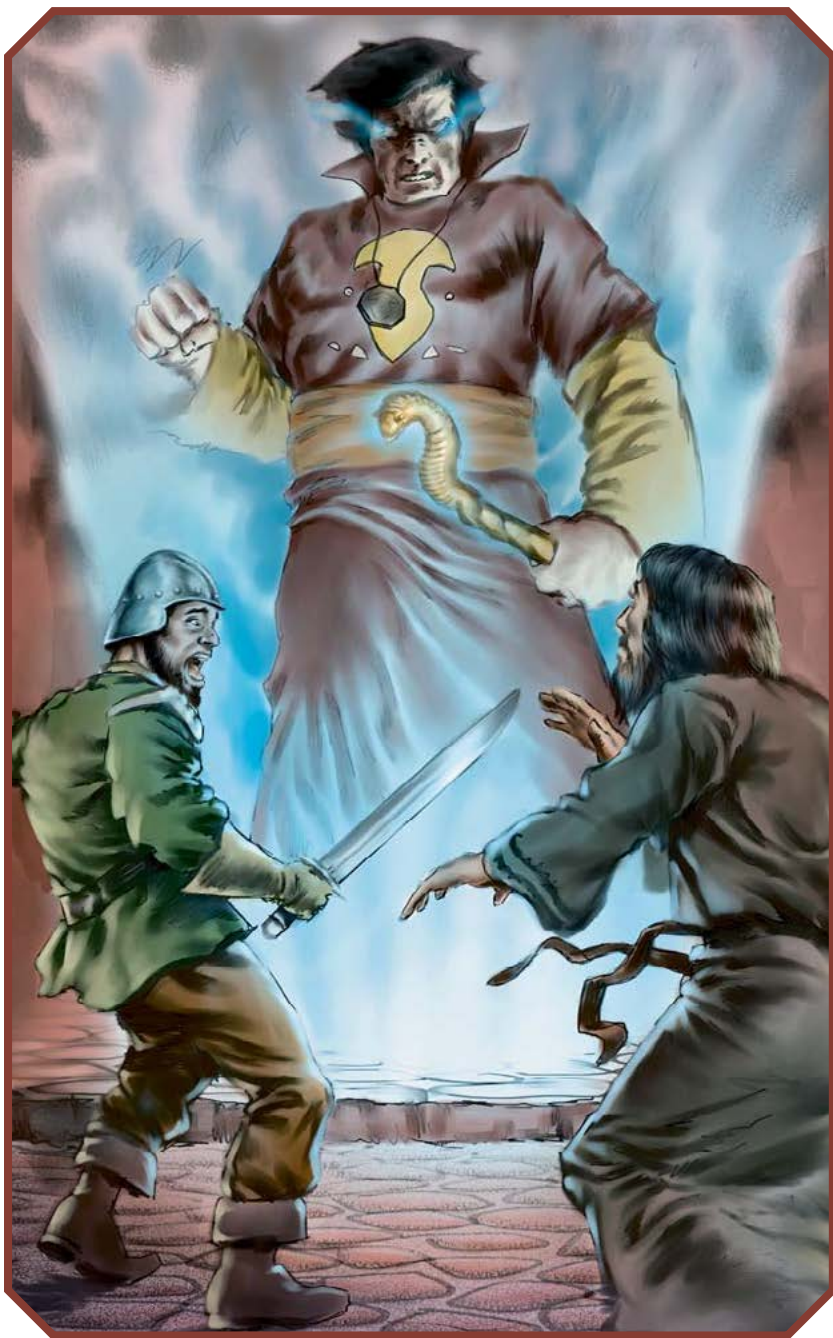
Sentido de Monitoramento: Radar é adequado para o poder Eletricidade, Radar a Laser se enquadra no poder Luz, e o Sonar é ideal para o poder Som/Vibração. Também existem combinações mais sutis; por exemplo, um psi com Eletrocinese poderia justificar Radar ou Radar a Laser, e alguém com o poder Água poderia ter Sonar para navegar debaixo d'água. O Para-Radar, por outro lado não é nem um pouco como esses outros sentidos, e quase sempre é sobrenatural. Ele é mais frequentemente associado com PES ou uma forma de consciência divina ou cósmica.

TRANSFORMAÇÕES FÍSICAS

Algumas habilidades permitem que o usuário altere a estrutura ou a composição de seu corpo. Elas podem beneficiar a mobilidade (permitindo que o usuário vire um peixe, crie asas, se transforme em um fantasma etc.), furtividade (alterando sua aparência) e defesa (curando danos), entre outras coisas.

Praticamente todas essas habilidades afetam somente o usuário. Para transformar outros, o poder deve incluir uma Atribuição com a respectiva ampliação Vantagem. Tais Atribuições podem acompanhar transformações que afetem o usuário (típico de poderes focados em transformações) ou substituí-las.

A criação de um poder envolve mais do que apenas escolher habilidades adequadas para sua fonte e seu foco. Deve-se garantir também que as habilidades funcionem em conjunto... e que elas sejam apropriadas para o seu jogo.



Mudanças de Forma

As transformações mais comuns são aquelas que permitem ao usuário mudar o tamanho a forma ou a fisiologia de seu corpo. Em geral, elas *não* afetam a composição: pessoas transformadas permanecem feitas de carne e osso, veículos mutáveis permanecem mecânicos e assim por diante.

Camaleão e Pele Elástica

Poderes que permitem o controle consciente da pele podem incorporar qualquer uma dessas características. Isso é típico com poderes de controle do corpo, ou de poderes de controle de

animais que permitam ao usuário tomar emprestadas as capacidades de lulas, camaleões etc. Tais habilidades podem, em vez disso, resultar de ilusões que repousam sobre a pele, em cujo caso elas seriam ideais para um poder Ilusão dedicado, ou mesmo um poder concedido por um espírito brincalhão ou um enganador demoníaco.

Crescimento, Elasticidade, e Encolhimento

Essas vantagens envolvem mudanças de tamanho fisicamente improváveis, e portanto são mais adequadas para poderes sobrenaturais ou cinematográficos. O

Crescimento e o Encolhimento ocorrem frequentemente na mitologia; um poder divino pode permitir que um homem vire um titã... ou vice-versa. Superpoderes que concedem tais habilidades às vezes “conservam” a massa com o deslocamento de matéria de ou para outra dimensão; portanto, esses dons podem ocorrer como parte de poderes de viagem dimensional. Um poder *cósmico*, adequado para deuses e para superseres divinos pode permitir que o usuário converta matéria em energia ou vice-versa, ou alterar a escala fundamental da criação!

Hermafromorfo

Muitos espíritos e divindades parecem capazes de mudar de sexo à vontade, e podem conceder habilidades similares a aqueles que abençoem com poderes. Poderes de controle do corpo também podem incluir esta capacidade. Como Hermafromorfo resulta em uma mudança completamente funcional, ela *não é* adequada para poderes de ilusão ou enganação que meramente alteram a aparência exterior.

Metamorfose

Forma Alternativa: Esta vantagem versátil pode ocorrer como parte de *muitos* poderes. Os mais óbvios deles são sobrenaturais; por exemplo, um poder divino que permita a um sacerdote assumir as formas associadas a seu deus, ou um poder espiritual que permita a um xamã tornar-se um animal totêmico. Um poder de viagem dimensional pode conceder ao usuário a capacidade de aparecer em corpos diferentes, armazenando os não usados “em algum lugar” pela duração do efeito. E um poder de controle do corpo pode conceder ao usuário controle o suficiente para se tornar em alguma outra coisa.

Morfose: Todas as explicações dadas para Forma Alternativa funcionam aqui, mas a Morfose é muito mais flexível. Ela se adéqua à maioria das formas cinematográficas e abertas de controle de animais e da matéria vistas em histórias em quadrinhos, e proporciona a emulação mais real das capacidades dos metamorfos mitológicos.

Partes do Corpo Ativáveis

Nem todas as transformações são grandes mudanças de forma ou tamanho. Muitos poderes permitem umas poucas alterações de formas *específicas*. O Mestre pode permitir que vantagens como Braços Adicionais, Dentes Garras, Pernas Adicionais, Golpeador, e Voo (Alado) tenham a ampliação Ativada ou Desativada à Vontade (pág. 108). Qualquer poder que possa justificar uma metamorfose total pode razoavelmente conceder essas mudanças parciais.

Transmutações

Algumas habilidades *permitem* que o usuário altere sua composição corporal. Elas tendem a fugir completamente do realismo, e são mais adequadas para poderes sobrenaturais e superpoderes altamente cinematográficos.

Forma de Sombra

Quando sua origem é sobrenatural, esta vantagem normalmente representa algum tipo de forma espiritual. O MJ pode querer reservá-la para poderes oriundos de forças sinistras: magia negra, espíritos impuros, o deus dos assassinos, o Mal encarnado etc. A Forma de Sombra raramente surge fora de cenários que apresentem o sobrenatural, mas se o MJ permitir um poder Trevas, esta habilidade certamente se enquadrará!

Insustancialidade

Interpretada como uma forma espiritual, a Insustancialidade é adequada

para toda a variedade de poderes divinos, espirituais, e mágicos. Ela também é uma escolha lógica para poderes de origem não-sobrenatural e com foco em viagem dimensional: o usuário se desloca para outra dimensão onde ele pode ver o mundo “real”, mas não interagir com ele. Os supers de quadrinhos podem até receber esta habilidade de poderes *elementais*, usando o poder Eletricidade para virar energia pura, o poder Som/Vibração para oscilar para uma frequência fora da realidade e assim por diante.

A Insustancialidade nem sempre é uma transformação. Às vezes é o resultado do poder Projeção Astral. Permite que o usuário separe sua consciência de seu corpo físico, que permanece inalterado.

Invisibilidade

Poderes exóticos de controle do corpo e defasagem de matéria à vezes podem transmutar o corpo em algo transparente. Porém, duas explicações comuns

para a Invisibilidade *não* envolvem uma alteração corporal, mas sim apenas criam a *aparência* de uma transformação. Poderes baseados em chi e Telepatia psíquica funcionam permitindo que o usuário afete as mentes de outras pessoas para que elas não o vejam, ao passo que os poderes Luz e Eletrocinese possibilitam que ele desapareça deformando a luz em volta de seu corpo.

Metacaracterísticas

Qualquer das formas descritas em *Metacaracterísticas Elementais* (pág. MB263) pode ser o resultado de uma transformação. Essas características se adequam principalmente a poderes sobrenaturais associados a forças elementais ou espíritos, e a superpoderes elementais, obviamente. Personagens capazes de ativar ou desativar uma dessas formas têm Forma Alternativa, com a respectiva metacaracterística como seu modelo racial alternativo.

Restaurações

Características que mantenham o corpo em boas condições são consideradas transformações físicas: elas transformam o corpo de seu estado “danificado” para “íntegro”, ou permitem que o usuário ajuste sua fisiologia para lidar com lesões, fome, sufocamento etc. Essas habilidades frequentemente são manifestações de poderes que canalizam chi, energia psíquica, o Bem puro ou a bênção de um espírito ou divindade benevolente. Porém, alguns superseres usam um poder de cura “genérico” que não é oriundo de nenhuma destas fontes.

Controle do Metabolismo

O controle sobre funções corporais (como o batimento cardíaco) é uma das habilidades mais conhecidas dos portadores de poderes do chi, como mestres do kung fu, iogues etc., bem como de curandeiros psíquicos. Este dom raramente surge de outras fontes.

Cura

A Cura é uma das poucas transformações físicas que normalmente afeta outros. Poderes divinos, psíquicos e espirituais são as explicações mais comuns. Menos frequentemente, portadores de poderes de distorção temporal podem ser capazes de apressar a recuperação natural acelerando o tempo, ou *desfazendo* o dano no passado.

Regeneração e Restaurar Membros

Essas habilidades geralmente são apenas facetas dos poderes sugeridos acima. Uma alternativa interessante seria um poder de viagem dimensional ou controle da matéria que restaure tecidos danificados com a canalização, conversão ou criação de matéria.

Número de Habilidades

Um poder deve oferecer escolhas suficientes para que seus portadores não as vejam como todas iguais, mas também não tantas habilidades *potentes* que os jogadores venham a vê-lo como o único poder que vale a pena comprar. Algumas orientações para os Mestres:

- **Ataques:** Duas vantagens de ataque são bastante. Para estimular a criatividade dos jogadores, elas devem ser mantidas razoavelmente genéricas; por exemplo, “Qualquer Ataque por Toxina e qualquer Atribulação que cause uma condição incapacitante”.
- **Defesas:** Busque duas ou três defesas principais. Uma defesa “principal” é uma que seja mais ampla (como a RD) ou que conceda imunidade *total*. Defesas menores podem ser incluídas conforme forem pensadas, não há necessidade de contá-las.
- **Habilidades de Movimento:** Novamente, considere duas ou três habilidades *principais*. Neste caso, “principal” significa uma vantagem que permita ao usuário mover-se em um ambiente previamente inacessível para ele (por exemplo, Voo) ou que proporcione mobilidade mais ou menos irrestrita (por exemplo, Dobra).
- **Habilidades Mentais:** Inclua pelo menos dois ou três sentidos ou habilidades de comunicação com potencial para alterar o jogo (por exemplo, Para-Radar ou Diapsiquia). Habilidades potentes de influência, como Controle da Mente, devem ser consideradas como ataques. As habilidades menores podem ser tão numerosas quanto o desejado.
- **Transformações Físicas:** Conte qualquer habilidade com utilidade significativa em combate — Insustancialidade, Invisibilidade etc. — como uma “defesa principal”. Caso contrário, haverá pouca necessidade de restringir tais habilidades; na ficção, a maioria dos poderes que permitem alterações corporais permitem *muitas* transformações.

Estes limites são apenas sugestões. Caso decida aderir a eles, esteja aberto a negociações. Pode-se reduzir o número de habilidades principais em uma categoria para reforçar outra. Pode-se compensar a completa ausência de uma categoria em particular incluindo habilidades principais em outra parte. A Telepatia (pág. 133) é um bom exemplo: seu pequeno número de defesas altamente especializadas e sua total ausência de habilidades de movimento e transformações é capaz de equilibrar uma lista impressionante de habilidades de influência e comunicação.

AVALIAÇÃO DE MODIFICADORES DE PODER

Após determinar quais vantagens melhor se adequam ao poder, será a hora de definir o modificador que torna essas características parte do poder. Esta ampliação ou limitação é o *modificador de poder*.

O modificador de poder converte qualquer vantagem que exista em uma das habilidades do poder. Se isso for *tudo* o que ele faz, ou seja, se não implicar restrições ou capacidades adicionais, ele valerá +0%. Esta situação é comparável à de vantagens que não pertencem a um poder: a fonte é apenas uma questão de clima do cenário, um “efeito especial”, e não afeta a jogabilidade. O comprador pagará o preço listado para a vantagem e obterá seus benefícios conforme descrito.

Mas a fonte ou o foco de um poder frequentemente sugere restrições. A maioria dos poderes permitem que o usuário canalize algum tipo de energia, a qual pode se esgotar... ou ser bloqueada em sua fonte. Se o poder for sobrenatural, seu manancial pode ser *voluntário*: uma entidade que exige propiciação ou impõe condições aos dons que concede. Superpoderes normalmente possuem “fraquezas fatais” dramáticas. E todos, exceto os mais poderosos dos poderes podem ser encontrar seu páreo na forma de contramedidas artificiais ou poderes diametralmente opostos. *Qualquer um* desses fatores transformaria o modificador de poder em uma limitação.

Mais raramente, ocorre o contrário, e o poder aumenta o escopo das vantagens ligadas a ele, permitindo ignorar limitações integradas ou tornando-o útil em situações onde elas normalmente não seriam. Se for esse o caso, o modificador de poder será uma ampliação.

Em todos os casos, o valor final do modificador de poder será definido ao somar as limitações e ampliações individuais que ele envolve.

CONTRAMEDIDAS

Uma *contramedida* é qualquer coisa capaz de bloquear ou cancelar uma vantagem ou seus efeitos. Mesmo vantagens “instintivas” (aquelas que não estão associadas a poderes) estão sujeitas a contramedidas. Por exemplo, Terror não tem validade contra personagens com a vantagem Fleuma, e um personagem com Visão Noturna pode ser vendido. Porém, quando uma contramedida

que não *afeta* a versão instintiva de uma vantagem e afeta a versão fornecida por um poder, trata-se de uma limitação. O tamanho da limitação depende da natureza da contramedida e sua probabilidade de aparecer durante uma aventura.

Contramedidas Mundanas

Se o poder perder muito de sua utilidade — ou simplesmente não funcionar — em um ambiente razoavelmente comum com probabilidade de ocorrer na natureza, e os inimigos forem capazes de explorar essa fraqueza apenas com o uso de objetos e conhecimentos cotidianos (*não* somente com tecnologia ou treinamento especializados, nem outros poderes), inclua -10% no modificador de poder. Porém, habilidades individuais não têm o direito a um desconto adicional por uma limitação sobreposta, como Acesso, Ambiental ou Condição de Cancelamento.

Exemplo 1: Como o fogo exige oxigênio, o Mestre pode determinar que *nenhuma* habilidade do poder Calor/Fogo funciona sem ele. Por exemplo, se o usuário estiver embaixo d'água ou em um vácuo, ele não será capaz de usar seu Voo a jato, “acender” seu Corpo de Fogo, nem disparar Ataques Inatos flamejantes. Mesmo que *haja* oxigênio presente, seus inimigos poderão ser capazes de apagar seu Corpo de Fogo e inutilizar seus ataques com o uso de água, areia ou um extintor de incêndio. Isto equivale a uma limitação de -10%, e descarta a possibilidade de limitações como “Não funciona embaixo d'água” e “Não funciona no vácuo” para habilidades específicas.

Exemplo 2: O poder Som/Vibração exige que o usuário tenha um caminho direto através do ar, água ou outro fluido até o alvo que deseja afetar. Seus Ataques Inatos não funcionarão em um vácuo, sua Língua Ferina e Terror dependerão de vibrações sutis que o rádio não é capaz de transmitir e assim por diante. Em uma sala com isolamento acústico, suas habilidades serão bloqueadas pelas paredes. Estes inconvenientes incluem -10% no modificador de poder, e as habilidades individuais não podem *também* incluir “Somente com um caminho fluido direto” como uma limitação Acesso.

Como sugere o exemplo, este modificador é mais adequado para poderes

elementais. O Mestre pode permiti-lo para outros poderes. Não é provável que um “ambiente com probabilidade de ocorrer na natureza” ou “objetos e conhecimentos cotidianos” afetem um poder *sobrenatural*... mas “a vontade de um rei verdadeiro”, “o amor verdadeiro” ou algo semelhante é capaz. Se o Mestre não se incomodar que os poderes tenham funcionamento imprevisível sobre alvos indefinidos, ele deve se sentir à vontade para permitir algo como contramedidas mundanas.

Antipoderes

Se o cenário incluir contramedidas naturais ou artificiais com o objetivo expresso de inutilizar o poder — talvez até mesmo *todos* os poderes da mesma fonte — isso será uma limitação. O tamanho da limitação depende da extensão das contramedidas:

- Se as contramedidas forem capacidades específicas encontradas somente nas mãos de portadores de vantagens incomuns (principalmente Estática e Neutralizar) ou perícias (inclusive perícias cinematográficas e mágicas), inclua -5% no modificador de poder. Por exemplo, a mágica Anular Mágica (pág. MB253) e a vantagem Abafador de Mana (pág. MB34) podem inutilizar poderes mágicos, portanto poderes dessa natureza têm direito a esses -5%.

- Se as contramedidas consistirem em tecnologia especializada que funcione para qualquer um que a possua (campos de interferência, elmos de proteção, drogas que desativam o poder ou concedem imunidade a ele etc.), inclua -5% no modificador de poder. Por exemplo, se medicamentos específicos ou frequências sonoras interromperem o sinal biológico necessário para o funcionamento de um poder de controle do corpo, o poder receberá estes -5%.

- Se *ambas* as situações se aplicarem, inclua -10% no modificador de poder. Esse é o caso com poderes psíquicos, que podem ser bloqueados pelo poder Antipsi (pág. 122) e por elmos de proteção, abafadores etc. Isto também se aplica para “superpoderes genéricos” (veja *Super*, pág. 29), que tradicionalmente estão sujeitos a Neutralizar, Estática e uma variedade de instrumentos de ciência estranha.

Essas limitações são cumulativas com os -10% de contramedidas mundanas.

Poderes Opostos

Alguns poderes se “opõem” a outros; por exemplo, Calor/Fogo vs. Frio/Gelo, Bem vs. Mal, ou Antipsi vs. qualquer poder psíquico. Um poder *pode* ser capaz de ter um poder oposto como contramedida. Os efeitos sobre os modificadores do poder, se houverem, dependem de como os dois poderes interagem.

Se for necessário um uso específico e ativo de um poder para cancelar cada uso específico e ativo de outro, *nenhum* dos poderes se qualificará como um antipoder, e seus modificadores de poder ficarão inalterados. Considere Calor/Fogo vs. Frio/Gelo: os efeitos ambientais de suas respectivas habilidades costumam se cancelar mutuamente, e ataques de fogo e gelo podem ser capazes de anular um ao outro (veja *Defesa com Poderes*, pág. 167), mas nenhum dos poderes pode impedir completamente que o outro funcione.

Se um poder estiver sujeito a contramedidas mundanas que outro poder seja capaz de imitar, ele receberá apenas os -10% por *Contramedidas Mundanas* (pág. 20). Não haverá um desconto *adicional* pela existência de um poder capaz de explorar suas falhas. Por exemplo, o poder Calor/Fogo recebe -10% porque o vácuo, a água e o frio podem cancelá-lo. Ele não obterá bônus adicional se existirem poderes Vácuo, Água e Frio/Gelo. Em comparação aos oceanos do mundo, ao vácuo ilimitado do espaço e assim por diante, a existência de algumas pessoas com poderes é insignificante.

Um poder oposto normalmente conta como um antipoder se incluir as habilidades de Estática e Neutralizar capazes de cancelar todas as habilidades do outro poder de uma vez. Em uma situação destas, o poder afetado *pode* receber os -5% descritos em *Antipoderes*. O número de antipoderes é irrelevante; a limitação é fixa em -5%, e não -5% por antipoder.

O Mestre pode definir que outros poderes se classificam como antipoderes. Duas possibilidades são poderes que ofereçam Atribuições com ampliações Vantagem Anulada com o propósito de cancelar os Talentos ou habilidade de outro poder, e aqueles que incluem Obscurecer, especificamente para fins de cegar um poder com foco principalmente em sentidos ampliados. Porém, um poder nunca deverá receber o desconto de -5%, a menos que outro poder o vise especificamente.

Tenha em mente que um poder pode anular outro sem ser anulado por ele. Por exemplo, Antipsi interfere com Telepatia, mas a Telepatia não cancela Antipsi; de fato, *nenhum* poder é capaz de bloquear Antipsi! Por outro lado, a ficção está repleta de poderes que *são* antipoderes mútuos (por exemplo, o Bem e o Mal), caso no qual ambos poderes terão uma limitação de -5%.

Sem Contramedidas

Poderes que não estejam sujeitos a contramedidas, exceto as que afetam as versões instintivas de suas habilidades, adicionam +0% ao modificador de poder. Esta é a situação “padrão”; ela se aplica a *qualquer* poder que não esteja apto a receber uma limitação definida como *Contramedidas Mundanas* ou *Poderes Antipsi*.

Exemplo 1: Tradicionalmente é impossível neutralizar poderes do chi. Dois guerreiros que possuam esse tipo de poder podem tentar bloquear um ao outro, e na maioria das histórias, o lutador mais forte acaba por esgotar o mais fraco. Porém, nenhum dos guerreiros pode privar o outro de todas as suas ha-

bilidades instantaneamente... e poucas lendas sugerem que fatores mundanos ou tecnológicos possam inutilizar tais poderes. Desta forma, poderes do chi recebem +0%.

Exemplo 2: Nos mitos em que deuses concedem poderes a seus servos, nenhum mortal é capaz de roubar os poderes dos abençoados. Portanto, os poderes divinos têm +0%.

O fato de um poder não estar sujeito a contramedidas incomuns não significa que suas habilidades possam ignorar coisas que *normalmente* as cancelariam. Por exemplo, se a Invisibilidade pertencer a um poder que receba +0% por contramedidas, o *poder* não possuirá falhas especiais que possam ser exploradas por pessoas sem Ver

o Invisível para ver o usuário. Porém, isto não torna a Invisibilidade imune às suas contramedidas de costume; ela continua inútil contra alguém com Ver o Invisível, pois essa é uma fraqueza intrínseca da *vantagem*.

Alguns poderes, como aqueles de divindades e superseres divinos, *oferecem* habilidades que não estão sujeitas às contramedidas que afetam as vantagens instintivas. Para poderes desse tipo, o aspecto de “contramedidas” do modificador de poder é efetivamente uma ampliação. Isto é equivalente à ampliação Cósmica (pág. MB105); portanto, nos referimos a poderes desse tipo como “poderes cósmicos”.

Poderes cósmicos adicionam +50% ao seu modificador de poder. Isso permite que suas habilidades ignorem fatores que normalmente bloqueariam, desativariam ou anulariam versões instintivas dessas características, a menos que essas próprias contramedidas sejam cósmicas; por exemplo, apenas uma barreira cósmica é capaz de bloquear a Insustancialidade cósmica, e apenas a visão cósmica pode penetrar a Invisibilidade cósmica. Além disso, *nada* pode tirar o poder do portador; suas habilidades funcionarão em *qualquer* mundo que ele visite, estarão presentes em *qualquer* corpo que ele ocupe e assim por diante.

Este modificador de poder conta como os primeiros +50% de todas as ampliações Cósmico adicionadas às habilidades individuais do poder. Por exemplo, se a habilidade incluir um ataque irresistível, ela custará +250% além dos +50% no modificador de poder, para um total de +300%. Consulte a pág. 101 para duas versões adicionais de Cósmica úteis ao projetar habilidades cósmicas.

Os +50% básicos para um poder cósmico permitem que as habilidades do poder funcionem normalmente *contra* ataques e habilidades opostas ampliadas com opções Cósmica mais caras.

DESVANTAGENS EXIGIDAS

Alguns poderes derivam de exercícios dedicados, meditação, preces e etc. O devoto segue uma trilha que limita sua liberdade ou impõe demandas significativas sobre seu tempo. Em troca, ele desfruta de habilidades especiais. Caso desvie da trilha escolhida, ele perderá seu poder até tomar as providências adequadas para corrigir a situação. Isso pode ser meramente inconveniente... ou abertamente *perigoso*.



Qualquer um que deseje possuir um poder deste tipo *deve* assumir certas desvantagens mentais autoimpostas (veja pág. MB121) para refletir sua dedicação. Essas características são determinadas pelo Mestre, não pelo comprador. Elas são pré-requisitos para todas as habilidades do poder, bem como para seu Talento.

As “vantagens exigidas” mais comuns são Doutrinas Religiosas e Votos; mas Código de Honra, Fanatismo, Honestidade, Intolerância, Marca Registrada, e Senso do Dever também são apropriadas. Via de regra, as desvantagens exigidas devem totalizar entre -5 e -15 pontos. Consulte *Desvantagens Sugeridas* (a seguir) para diretrizes.

As desvantagens exigidas concedem o número costumeiro de pontos. Isto reflete seus efeitos sobre o cotidiano do personagem; ele *deve* viver de acordo com os princípios que elas exigem. Em caso de fracasso, ele sofrerá os efeitos mundanos que o Mestre considerar adequados: perda de posição em sua religião ou comunidade, colapso psicológico ou apenas a perda dos pontos de personagem obtidos.

Uma vez que o portador do poder também perderá seu poder se sofrer uma falha, ele tem mais a perder do que um indivíduo igualmente dedicado que não possua poderes. Por causa disso ele recebe um desconto sobre o custo de suas habilidades. Consulte *Comportamento Exigido e Modificador de Poder* (pág. 23) para definir esse valor.

Desvantagens Sugeridas

Alguns poderes exigem apenas uma desvantagem mental autoimposta; outros prescrevem comportamentos suficientemente complexos para justificar várias delas. Seguem sugestões adequadas para fontes e focos particulares. Todas elas têm custo em pontos variável. Quanto mais severa a desvantagem, mais rígida será a limitação final.

Código de Honra, Honestidade e Senso do Dever

Essas desvantagens são apropriadas para poderes que emanam de deuses ou espíritos que monitoram ativamente a conduta moral de seus servos; ou seja, poderes divinos e espirituais. O resultado mais provável para um homem santo que não consiga se manter de acordo com o código moral de sua divindade é a perda de poderes *total e imediata*. Para recuperar suas habilidades, ele deverá passar por uma expiação. Isso pode incluir um ritual de purificação prolongado, um sacrifício, ou um ordálio (possivelmente envolvendo privação ou escarificação).

-5 pontos: Um Código de Honra ou Senso do Dever que se aplique a um grupo pequeno, como “todos os xamãs” seria adequado para certos poderes espirituais e os poderes divinos de deuses mais tolerantes. Uma divindade “boa” deste tipo pode, em vez disso, exigir Honestidade (15).

-10 pontos: Um Código de Honra ou Senso do Dever que afete um grupo grande, como cada membro de uma religião, seria apropriado para a *maioria* dos poderes divinos. A Honestidade (12) é equivalente — novamente, principalmente para divindades “boas”.

-15 pontos: Honestidade (9), ou um Código de Honra ou Senso do Dever que se aplique a *todos*, somente são realmente adequados para os portadores do puro poder Bem, ou os poderes divinos das divindades mais benevolentes (ou *justas*).

Doutrinas Religiosas e Votos

Doutrinas Religiosas e Votos costumam indicar um compromisso pessoal a um programa de dieta, exercício físico e meditação. Esta é a origem tradicional dos poderes do chi: o mestre equilibra o *yin* e o *yang* em cada aspecto de sua vida, e contempla a natureza do universo. Seus esforços proporcionam a disciplina física e mental que abastecem seu poder. Mas caso ele negligencie seus exercícios e meditação, suas habilidades falharão em um momento de tensão! Para recuperá-las, ele deverá passar um tempo em isolamento contemplativo, ou empreender uma busca por “reiluminação”.

Essas desvantagens também podem ter um caráter religioso e serem adequadas para poderes divinos e espirituais. Neste caso, use as diretrizes para custos em pontos descritas para *Código de Honra, Honestidade e Senso do Dever* (acima).

-5 pontos: Doutrinas Religiosas (Ritualismo) é adequado para poderes espirituais. Um Voto Menor, como castidade, serve para quase *qualquer* poder sobrenatural, quer ele venha de dentro ou de fora.

-10 pontos: Doutrinas Religiosas (Monaquismo) e (Misticismo) são adequadas para poderes divinos e do chi. Votos Importantes (como “Nunca tirar sangue em uma batalha”) também ficam neste nível de pontos, e servem para muitos poderes divinos.

-15 pontos: Doutrinas Religiosas (Asceticismo) ou um Voto Muito Importante (por exemplo, “Lutar apenas em autodefesa”) somente seria apropriado para poderes divinos concedidos por divindades rigorosas — ou para poderes do chi que exijam dedicação completa e vitalícia.

Fanatismo e Intolerância

Alguns poderes surgem da dedicação inquestionável do portador a um conjunto de crenças em vez de sua pureza ou iluminação. Isto é típico de poderes com foco em princípios morais fundamentais, como o Bem e o Mal, e de poderes divinos e espirituais conhecidos — frequentemente a contragosto — por deuses amorais, espíritos primordiais e Coisas que o Homem não Deveria Saber que Existem. Na ficção, poderes desse tipo quase sempre são *apavorantes*, não importa qual seja sua inclinação moral.

O fanatismo exige lealdade cega. Se o fanático se recusar a cumprir *uma* ordem que seja, ou fizer *qualquer* concessão que possa vir a enfraquecer sua causa... ele será renegado, e suas habilidades podem até mesmo se voltar contra ele! A Intolerância exige um esforço ativo em converter, escravizar ou destruir o grupo alvo. Qualquer gesto de clemência acarretará a perda imediata do poder. Em ambos os casos, a natureza da compensação necessária espelha o caráter duro da desvantagem, com probabilidade de lesão ou atribulação repentina.

-5 pontos: A Intolerância por um grupo específico, possivelmente um tanto abstrato, (por exemplo, o “Mal”), é adequada para muitos dos poderes divinos e de moral pura presentes na fantasia, que frequentemente dependem de sua oposição a alguma *outra* força para serem definidos.

-10 pontos: A Intolerância a todos os que não adorem o mesmo deus é apropriada para quase todos os poderes divinos. A fantasia costuma reservar este

tipo para divindades malignas; é mais provável que divindades bondosas exijam a Honestidade ou o Senso do Dever por -10 pontos.

-15 pontos: Assim como outras características de -15 pontos, o Fanatismo só é adequado a poderes divinos concedidos por divindades exigentes e propensas ao julgamento. Ele também se encaixa perfeitamente em poderes Bem e Mal puros em cenários onde seja impossível chegar a um meio-termo.

Marca Registrada

A Marca Registrada é a menos comum das desvantagens exigidas. Ela funciona do mesmo jeito que o resto dessas características, mas com uma diferença: o usuário deve deixar um sinal físico de seu trabalho onde quer que ele use suas habilidades. Caso contrário, seu poder o abandonará da próxima vez que for invocado. A *única* maneira de retificar a omissão é retornar ao local negligenciado e marcá-lo devidamente, o que pode se mostrar difícil no caso de um campo de batalha urbano ensanguentado e fervilhando de detetives, ou no caso da fortaleza de um inimigo. Isto é mais adequado para poderes espirituais.

-5 pontos: Uma Marca Registrada simples pode ser uma única runa ou símbolo sagrado, deixada pelo usuário de um poder divino ou espiritual para honrar o poder ao qual este serve.

-10 pontos: Uma Marca Registrada complexa é semelhante a uma simples, mas as marcas místicas são mais elaboradas, demandam tempo e podem oferecer pistas quanto à identidade do ritualista (seu totem, marca tribal etc.).

-15 pontos: Uma Marca Registrada elaborada significa que o feiticeiro deve realizar um ritual de purificação após usar seu poder para dissipar resíduos espirituais perigosos que possam ricochetear nele. Ele pode deixar fetiches, sacrifícios animais, ou *seu próprio* sangue.

Comportamento Exigido e Modificador de Poder

Se um poder exigir desvantagens, *qualquer* violação do código de conduta implicado por essas características custará ao usuário todas as suas habilidades. O valor da limitação dependerá do quão exigente é o código, o quão rapidamente o poder abandona o personagem após uma transgressão e o quão difícil é recuperar o poder. O Mestre deve calcular os efeitos desses fatores sobre o modificador de poder com o uso das diretrizes a seguir:

1. Escolha as desvantagens exigidas, normalmente com valor entre -5 e -15 pontos, e aplique uma limitação numericamente equivalente ao valor em pontos dessas desvantagens. Por exemplo, um Voto de -10 pontos vale -10%. Esta parte do modificador é idêntica à limitação Pacto (pág. MB114); ela não pode ser escolhida por uma segunda vez.

2. Decida sobre a velocidade com a qual o poder se esvai (escolha uma):

- Gradualmente, com antecedência suficiente para escapar de uma situação perigosa: +5%.

- Rápido o suficiente para deixar o usuário em perigo durante um combate: +0%.

Inclua outros -5% se o poder não só desaparecer, mas também *se voltar contra o usuário!*

3. Determine o ato necessário para restaurar o poder (escolha uma opção):

- Um dia sem se aventurar para orar, meditar etc., ou sacrifícios no valor da renda de um dia de trabalho: +5%.

- Uma semana sem se aventurar, ou sacrifícios no valor da renda de uma semana de trabalho; uma aventura menor; um ferimento menor (lesão de 1d ou uma atribulação irritante): +0%.

- Um mês sem se aventurar, ou sacrifícios no valor da renda de um mês de trabalho; uma aventura maior; um ferimento grave (lesão de 4d, incapacitação, ou uma atribulação incapacitante): -5%.

4. Some todos os fatores para chegar ao ajuste final ao modificador de poder. Caso este seja positivo, reduza-o a +0%. Se um poder exigir um mínimo de devoção, apenas se afastar aos poucos em caso de negligência do usuário e voltar após este separar um dia para endireitar as coisas, ele não será limitado (o portador poderá usá-lo na situação atual e se acertar antes da próxima vez que venha a precisar dele), mas não será *mais* útil que um poder sem esse modificador.

É possível chegar a grandes limitações, de até -25%, com estas diretrizes. O Mestre pode permitir esses modificadores, mas eles serão apropriados somente para poderes concedidos por um deus impiedoso, que fulminaria seu próprio servo ao menor pensamento impuro. O Mestre *deve* fazer com que isto seja cumprido... e os jogadores não terão direito de reclamar, pois receberam um grande desconto em uma ampla gama de vantagens úteis.

ENERGIAS CANALIZADAS

Todo poder envolve o direcionamento de *alguma* espécie de energia. A “energia canalizada” é energia originada de uma fonte externa ao usuário. Se uma influência externa for capaz de interromper esse fluxo, isso normalmente será uma limitação, por motivos óbvios! Porém, para entender quais poderes se qualificam para este desconto, é necessário saber quais *não se qualificam*.

Poderes originados da energia vital, do carisma pessoal, da mente ou da alma, não se qualificam, pois as energias envolvidas são *internas*. Isso definitivamente inclui todos os poderes psíquicos e de chi. O único fator externo com probabilidade de interferir com um poder deste tipo é um antipoder (veja *Antipoderes*, pág. 20). Essa é uma limitação diferente, pois não isola o alvo de sua fonte de poder; ela apenas impede que ele o direcione.

Poderes divinos também não se qualificam. Um homem santo *consegue* canalizar a vontade de sua divindade padroeira, mas a única força capaz de interceptar o poder divino em trânsito é uma outra divindade. Uma vez que de qualquer maneira, um deus possui poderes cósmicos capazes de interferir com as capacidades de um ser inferior, esta fraqueza não é uma limitação particular para poderes divinos. Uma divindade pode negar poderes a um servo infiel, mas novamente, trata-se de uma limitação separada (veja *Desvantagens Exigidas*, pág. 21).

Poderes que funcionem somente em um ambiente em particular também não se qualificam. O poder Calor/Fogo não pode funcionar sem oxigênio, o poder Som/Vibração pode falhar sem um meio para transmiti-lo e assim por diante, mas tais restrições não isolam o usuário de sua fonte de poder; elas apenas limitam sua capacidade de *projetar* seu poder. Consulte *Contramedidas Mundanas* (pág. 20) para a limitação apropriada.

Desta forma, ficamos com duas categorias amplas de poderes que se qualificam para esta limitação.

Energias do Ambiente

Um poder pode permitir que seu usuário molde e direcione a energia já presente no ambiente. Na ausência dessa energia, o poder *não funcionará*. O efeito sobre o modificador de poder depende da probabilidade do usuário ser isolado de sua fonte de poder:

- Se o poder controlar uma forma de energia que recubra todo o universo, e não puder ser filtrado ou drenado de nenhuma maneira, adicione +0% ao modificador de poder. Esse é o caso de poderes cósmicos que canalizam a energia da existência, cuja ausência implica a não-existência, o que torna a falha do poder irrelevante.

- Se o poder direcionar energias que envolvem e permeiam tudo o que há, e capazes de serem bloqueadas apenas por isolantes exóticos, intervenção sobrenatural ou catástrofe, adicione -5% ao modificador de poder. Um poder que dependa da força vital que emana de todas as coisas vivas ou do campo de energia psíquica criado pelas mentes de todos os seres sapientes se qualifica, bem como um poder Gravidade que manipule a gravidade do ambiente. Esses -5% também se aplicam a poderes que funcionem com uma penalidade, ou nem sequer funcionem, em certos *locais*; por exemplo, poderes mágicos, que dependem da energia mágica ambiente da região, ou *mana* (veja pág. MB235). Um poder que obtenha bônus do local com uma frequência comparável à das penalidades não se qualifica; ele vale +0% (veja *Modificadores com Custo Zero*, pág. 27).

- Se o poder manipular energias naturais ordinárias que não possam ser bloqueadas por isolantes mundanos, adicione -10% ao modificador de poder. Isto pode ser verdadeiro para determinados poderes elementais, como um poder Luz que permita ao usuário moldar a luz ambiente, ou um poder Radiação que concentre e direcione raios cósmicos.

Normalmente a ficção não consegue distinguir essas coisas de contramedidas. Qualquer coisa que possa ser um isolante esotérico *ou* uma contramedida tecnológica concede -5%; qualquer

coisa que possa ser um isolante mundano *ou* uma contramedida mundana vale -10%. Um poder pode receber somente uma limitação por obstáculo, com a decisão cabendo ao Mestre.



Forças Volúveis

Alguns poderes canalizam energias *voluntárias*. O usuário apela a alguma espécie de intermediário para invocar seu poder. O efeito em termos de jogo é que ele deve fazer um teste de reação sempre que desejar usar uma de suas habilidades. Os modificadores de reação normais não afetam este teste; Talento também não. O Mestre pode aplicar modificadores de situação, obviamente.

Poderes desse tipo possuem a limitação Volúvel (pág. 112), que adiciona -20% ao modificador de poder. Volúvel serve principalmente para poderes espirituais, e é mais adequada para poderes que controlam espíritos *caprichosos*: demônios, fadas, loas etc. Poderes concedidos por anjos, gênios, totens e similares tendem a possuir desvantagens exigidas em vez disso. Obviamente, um determinado poder espiritual pode ter *ambas* as limitações!

O MJ é livre para adicionar Volúvel a qualquer poder. Ela se enquadra em muitas concepções de poderes mágicos, inclusive aqueles que não envolvem espíritos. Contudo, ela raramente é adequada para poderes divinos, exceto, talvez, aqueles concedidos por trapaceiros. Desvantagens exigidas são bem menos aleatórias, e se enquadram melhor na natureza decisiva da maioria das divindades.

Todo poder envolve o direcionamento de alguma espécie de energia.

OUTROS FATORES

As possibilidades discutidas até aqui são apenas os componentes mais frequentes dos modificadores de poderes. O Mestre é livre para incluir uma ampliação se for difícil reagir contra o poder, ou se suas habilidades forem de alguma maneira melhores que as vantagens em estado instintivo. Por outro lado, ele pode atribuir uma limitação se o poder não estiver sempre disponível, ou se suas habilidades forem de alguma maneira *menos* úteis que o normal.

Modificadores arbitrários devem ser equilibrados em comparação aos padronizados. Uma boa maneira de garantir que isso ocorra é baseá-los nos modificadores gerais do Capítulo 2 e no **Módulo Básico**. Se *todas* as habilidades de um poder tiverem uma ampliação ou limitação ordinária, ela deverá fazer parte do modificador de poder. Fazê-lo terá o benefício adicional de permitir que o modificador de poder sirva como “abreviação” para uma longa lista de modificadores.

Alguns exemplos:

- **Acesso:** A maioria das limitações se enquadram nesta categoria, e dizem respeito a *quando* ou *onde* o poder funciona. Tente manter o valor entre -10% e -30%. As limitações que restringem o poder a determinados alvos serão apropriadas somente se *todas* as habilidades do poder afetarem outros.

- **Custa Fadiga:** Esta é uma maneira de equilibrar poderes em comparação com perícias cinematográficas e mágicas com custo em PF. Ela adiciona -5% por PF por uso, mas deve-se observar que efeitos contínuos seguem regras especiais (veja pág. MB111). Se os PF vierem de uma Reserva de Energia (pág. 119), tornando o poder inefetivo quando a RE estiver esgotada, inclua -5% adicionais.

- **Efeito Incômodo:** As habilidades de um poder podem ter efeitos colaterais negativos. Seja criativo! Por exemplo, o uso de cada habilidade pode disparar um som distinto e estridente, interferindo com a furtividade e a interação social, permitindo que os inimigos do herói saibam o que ele pretende fazer. A maioria dos Efeitos Incômodos valem -5%.

FINALIZANDO O MODIFICADOR

Após calcular os modificadores individuais para contramedidas (ou pela ausência delas), desvantagens exigidas, energias canalizadas e tudo o mais que deseje considerar, some-as para determinar o modificador de poder final. Não há limites rígidos a este respeito,

mas existem motivos práticos para manter as *limitações* entre -10% e -20%.

Uma limitação de -5% simplesmente não é *significativa* em uma vantagem com custo inferior a 20 pontos; uma vez que os custos em pontos são arredondados *para cima*, um desconto de 5% de um custo abaixo de 20 pontos equivale a pagar o preço total. Como são poucos os jogadores dispostos a aceitar as restrições de uma limitação sem receber um desconto, uma limitação de -5% estimulará os jogadores a ignorar características apropriadas e interessantes com baixos custos. Em contraste, uma limitação de -10% é significativa para vantagens com valor tão baixo quanto 10 pontos, e uma limitação de -20% é significativa para características de até 5 pontos.

E, claro, uma vez que os jogadores são econômicos com seus pontos, quanto mais substancial o desconto, maior a probabilidade da limitação — e, por extensão, o poder — vir a ser utilizada. Se o resultado final for uma limitação de -5%, pode ser uma boa ideia voltar e encontrar outros -5% ou algo maior.

Caso a intenção *seja* uma limitação trivial, ignore as limitações formais e defina o modificador de poder como +0%. Desta forma, as habilidades do poder não terão menor utilidade que as vantagens instintivas com o mesmo custo em pontos, e os jogadores não estarão sujeitos a uma restrição que não conceda um desconto justo. Para mais detalhes a respeito desta opção, consulte *Modificadores com Custo Zero* (pág. 27).

Modificadores de poder muito acima de -20% também têm seus problemas. Muitas limitações especiais valem -50% ou -60%... mas uma vez que uma limitação real mais grave que -80% é reduzida a -80%, os jogadores podem evitar essas opções interessantes se o modificador de poder for grande. De fato, sofrer as restrições de -85% ou pior em troca de um desconto de 80% é o tipo de mau negócio que pode desencorajar os jogadores a escolher um *poder*. Alguns deles tentarão compensar adicionando montes de ampliações inadequadas para equilibrar as limitações, o que pode arruinar conceitos de personagens.

Referência Rápida: Modificadores de Poder

Ao calcular os modificadores de poder, será útil manter os números todos juntos em um só lugar. A menos que seja indicado o contrário, todos os modificadores serão *cumulativos*.

Energias Canalizadas

Energias ambientes bloqueadas por (escolha um):*

Item/condição exótica ou sobrenatural: -5%

Item/condição mundana: -10%

Volúvel: -20%

Poder Cósmico: +50%*

Contramedidas*

Contramedidas mundanas: -10%

Vantagens ou perícias especiais: -5%

Contramedidas tecnológicas: -5%

Desvantagens Exigidas

Código de conduta: Valor em pontos das desvantagens exigidas, expresso como percentual.

O poder desaparece (escolha uma):

Gradualmente: +5%

Imediatamente: +0%

O poder se volta contra o usuário: -5%

A restauração exige (escolha um):

Um dia: +5%

Uma semana, uma aventura menor ou ferimento menor: +0%

Um mês, uma aventura maior ou ferimento maior: -5%

* Poderes cósmicos não podem ser bloqueados nem possuem contramedidas.



Além disso, quando uma limitação grave é cobrada rigidamente, ela tende a limitar tanto uma vantagem que ela chega a perder a graça. E quando ela *não* é cobrada, alguns jogadores efetivamente recebem pontos gratuitos, o que pode desequilibrar o jogo. Qualquer um dos resultados é ruim, mas isso é especialmente prejudicial no caso de poderes, uma vez que os efeitos se estendem por *muitas* vantagens.

Em geral, se um modificador de poder for uma limitação mais grave que -20%, deve-se pensar sobre reduzi-lo a -20% com a remoção de elementos que não sejam realmente necessários para transmitir o “clima” daquele poder.

Denominando

Dê um nome exclusivo a cada modificador de poder. Ele deve ser descritivo, para que fique claro qual poder ele representa: Controle de Animais, PES, Bem, Luz, Mágico, Poder de Thor, Cura Psíquica, Psicocinese, Telepatia, etc.

EXEMPLOS DE MODIFICADORES

Seguem exemplos de modificadores de poder adequados a categorias amplas de poderes. Eles buscam ser fiéis à forma como livros e filmes retratam esses

poderes. Cada um deles lista seus sub-componentes individuais para facilitar a customização e demonstrar os princípios por trás da criação. O modificador geral é a soma dessas partes; os modificadores dos componentes não devem ser aplicados uma segunda vez! Não deixe de modificar os nomes genéricos para se adequarem a poderes específicos.

Biológico

-10%

O poder do personagem é uma capacidade física de seu corpo. Seu uso é fatigante, pois *toda* a energia deve ser fornecida pelo metabolismo do personagem: deve-se pagar 1 PF adicional cada vez que uma habilidade ativa for usada (Custa Fadiga, 1 PF, -5%). Qualquer coisa que desequilibre o metabolismo do personagem poderá privá-lo de seu poder, inclusive patógenos direcionados, drogas e nanotecnologia projetados por seus inimigos (contramedidas tecnológicas, -5%).

Chi

-10%

O poder do personagem emana de sua força vital, uma energia misteriosa frequentemente chamada de *chi* ou *ki*. Para fortalecer seu chi ao ponto de ser capaz de canalizá-lo para façanhas

sobre-humanas, é necessário dedicar-se a exercícios e meditação por algumas horas a cada dia. Esta exigência é uma desvantagem de -10 pontos (-10%), normalmente Doutrinas Religiosas (Misticismo ou Monaquismo) ou um Voto Importante comparável. Em caso de negligência a essa exigência, o poder falhará na primeira vez que o personagem o invocar em situação de tensão (+0%). Para restaurá-lo, serão necessários 1d dias para reequilibrar seu chi (+0%). Até que o faça, o personagem se sentirá adoecido; o Mestre deverá escolher uma das seguintes atribuições de *Condições Irritantes* (pág. MB428): Dor, Espirito/Tosse, Nauseado, ou Sonolência.

Cósmico

+50%

O poder do personagem é originado da energia da criação! Suas habilidades ignoram as contramedidas ordinárias que funcionam contra vantagens em estado instintivo, e ele *sempre* tem acesso a elas; nada pode neutralizar seu poder ou interromper sua fonte de energia. Isto é idêntico ao nível de +50% da ampliação Cósmica, encontrada na pág. MB105. Se o personagem possuir habilidades individuais com versões mais caras de Cósmica, seu modificador de poder se aplicará somente aos primeiros +50% do valor delas; acima disso, ele deverá pagar normalmente por Cósmica.

Divino

-10%

Uma divindade concede o poder ao personagem. Nada pode impedir que o poder de seu deus o alcance... mas em troca, esse patrono espera um determinado comportamento. Os detalhes exatos dependem do deus em questão.

Um deus bom espera que se viva uma vida virtuosa. O código moral exigido é uma desvantagem de -10 pontos (-10%), normalmente Honestidade (12), Senso do Dever (Correligionários), ou um Voto Importante. Em caso de violação, o deus suspenderá o poder do personagem; mas por ser benevolente, ele não se afastará do personagem se isso o colocar em perigo (+5%), exceto no caso do mais grave dos pecados. Para se reparar, o personagem deve cumprir uma penitência *significativa*: até um mês de jejum, aventura ou algo equivalente (-5%).

Um deus maligno permitirá que o personagem faça o que quiser, desde que ele forneça sacrifícios adequados, corrompa os inocentes etc. Essas exigências valem -10 pontos (-10%), mais frequentemente na forma de Intolerância ou de um Voto Importante hediondo, como “Matar alguém na noite de lua



Modificadores com Custo Zero

Um modificador de poder pode valer +0%. Isso significa que, em média, as habilidades do poder não são nem melhores nem piores que as vantagens em estado instintivo. Isso não significa que elas sejam *idênticas* às vantagens em estado instintivo.

Um poder pode ter um modificador de +0% devido a seus benefícios e inconvenientes se cancelarem. Não importa se o custo zero é proposital ou mera coincidência, é importante detalhar os efeitos para evitar que os jogadores acreditem que custo zero é igual a efeito zero. Por exemplo, Coisas que o Homem não Deveria Saber que Existem podem conceder aos cultistas um poder irrefreável (Cósmico, +50%), mas elas podem ser volúveis (-20%) e exigir um comportamento rígido (-25% de desvantagens exigidas), e usar o poder pode acarretar consequências desagradáveis (Efeito Incômodo, -5%). O modificador total será +0%, mas com certeza não será *irrelevante*!

As regras para contramedidas, desvantagens exigidas e energias canalizadas também podem resultar em um modificador de +0%. É possível que um poder defronte contramedidas diferentes daquelas que afetam vantagens em estado instintivo, mas não mais comuns que elas... ou que ele exija alguma manutenção de pequeno porte que possa ser adiada pelo usuário com segurança por um dia... ou canalize energia que não esteja propensa a interferência. Todos esses fatores valem +0%, mas ainda devem ser anotados, pois podem ter importância no jogo.

Por fim, o Mestre pode incluir um modificador de +0% como um “efeito especial”, possivelmente para o único fim de identificar as habilidades de um poder como parte dele. Mesmo nesse caso, o modificador não será *irrelevante*. Se não qualquer outra coisa, ele determinará quais vantagens se beneficiarão do Talento para o poder e quais características poderão ser adicionadas posteriormente pelos portadores (veja *Inclusão e Melhoria de Poderes*, pág. 33). Ele pode até mesmo tornar um poder mutuamente exclusivo com algum outro.

cheia”. Se o personagem esquecer de cumprir seus deveres, a divindade revogará seu poder *imediatamente* (+0%). Ela se voltará contra o personagem de maneiras terríveis até que este realize as devidas reparações (-5%). Uma única morte ou profanação bastará para que ele volte a cair nas graças da divindade, afinal, como ele já vendeu sua alma, isso será algo fácil para ele (+5%).

Apenas raramente uma força inefável da natureza se preocupará com questões dos mortais, deixando o personagem livre para agir em nome dela da maneira que achar adequada. Mas ela *possui* seus princípios, normalmente estranhos e confusos, constituindo uma desvantagem de -10 pontos (-10%), talvez um Código de Honra como “Respeitar a natureza e opor-se violentamente àqueles que não a respeitam” ou uma Marca Registrada complexa que apenas poucas pessoas possam compreender. Ela se afastará imediatamente em caso de qualquer improbidade que seja percebida (+0%). Para voltar às suas graças, o personagem deverá cumprir uma aventura menor (+0%) sugerida através de augúrios.

Elemental

-10%

O poder do personagem permite que ele manipule um “elemento”: um tipo específico de matéria ou energia natural, ou a ausência de uma delas. Entre os exemplos estão: Água, Ar, Calor/Fogo, Eletricidade, Frio/Gelo, Luz, Radiação, Som/Vibração, Terra, e Trevas. Este poder *não é* psíquico ou canalizado a partir de um deus elemental; poderes desse tipo são Psíquicos ou Divinos, respectivamente. Em vez disso, o personagem está em sintonia cósmica com seu elemento; efetivamente, ele *é* um espírito elemental.

O Mestre deve escolher uma contramedida mundana ou um isolante capaz de interferir com a energia elemental do personagem. De uma maneira ou de outra, tal fator terá o valor de -10%. Se o elemento do personagem não for capaz de merecer logicamente todos os -10% por contramedidas ou energias canalizadas, o Mestre poderá definir esta limitação como um pouco de cada uma das coisas. Será mais justo todos os poderes elementais terem limitações mais ou menos igualadas.

Espiritual

-25%

O poder do personagem é oriundo do comando de espíritos; ele dá as ordens e os espíritos fazem o trabalho. Como provavelmente apenas os portadores de poderes próprios perceberão isto, costuma ser difícil distinguir essas habilidades do chi, psiquismo, etc. Mas existem algumas diferenças importantes.

Espíritos são *volúveis* (-20%), e a questão deles atenderem ou não à convocação do personagem dependerá de um teste de reação sem modificadores. O personagem pode controlá-los, mas deverá demonstrar respeito básico. Isso conta como uma desvantagem de -5 pontos (-5%), normalmente na forma de Doutrinas Religiosas (Ritualismo), Senso do Dever (Servos Espirituais) ou uma Marca Registrada simples como pequena oferenda ou símbolo. Caso o personagem não consiga seguir esse padrão, os espíritos se voltarão contra ele, privando-o de seu poder no pior momento possível (-5%). Porém, uma vez que, em última análise, eles *querem* que o personagem os solte pelo mundo, é fácil fazer reparações; normalmente um pequeno sacrifício, como uma oferenda de alimento, costuma ser suficiente (+5%).

Os espíritos associados a uma habilidade individual podem ser mais ou menos amigáveis, concedendo um modificador de -4 a +4 nos testes de reação. Nesse caso, essa habilidade específica terá um modificador adicional de -5% para cada -1, ou +5% para cada +1, além do modificador de poder básico que se aplica a todas as habilidades.

Em alguns cenários, os espíritos não são tão caprichosos, e o MJ pode dispensar o teste de reação. Neste caso, o modificador Espiritual será reduzido a -5%.

Mágico

-10%

O poder do personagem canaliza a energia mágica ambiente (*mana*). Ela é difícil de se bloquear e pode ser encontrada em praticamente qualquer lugar. As “áreas com intensidade de mana nula”, onde o poder do personagem nem sequer funciona, ocorrem raramente na natureza. Porém, as áreas com *baixa* intensidade de mana são mais comuns, e todos os testes do personagem para utilizar suas habilidades estarão sujeitos a um redutor de -5 nessas regiões. Este aspecto da limitação vale -5%.

Além disso, uma relação de antipódes é capaz de frustrar suas habilidades. A vantagem Abafador de Mana simula o efeito de uma área de mana baixo ou nulo, enquanto o Abascanto serve para que outras pessoas se protejam dos ata-

ques do personagem. Além disso, mágicas que anulem a magia ou protejam contra ela afetarão as habilidades do personagem exatamente como se fossem mágicas. Isso equivale a outros -5%. Este modificador é idêntico à limitação Sensível ao Mana, descrita na pág. MB34.

Moral

-20%

O poder do personagem vem de algum princípio moral cósmico, como o Caos, o Bem, o Mal, a Ordem etc., que transcende o mortal e até mesmo o divino. Este não é um poder realmente cósmico... é mais como *metade* de um poder cósmico, pois ele possui um antipoder oposto (-5%): Caos vs. Ordem, Bem vs. Mal e assim por diante. O antipoder oferece aos seus portadores as habilidades de Estática e Neutralizar (e talvez outros dons) que eles poderão usar contra o personagem. Obviamente, o personagem recebe armas semelhantes com seu poder.

A capacidade do personagem de acessar este poder deriva de sua dedicação a um código moral, o qual deve ser seguido todo o tempo. Trata-se de uma desvantagem de -15 pontos (-15%), normalmente Fanatismo, embora a Honestidade (9) ou o Senso do Dever (Humanidade) seja igualmente provável para o Bem. Caso o personagem vacile, mesmo que por apenas um momento, ele perderá seu poder imediatamente (+0%). Para recuperá-lo, será necessária uma demonstração extrema de comprometimento que lhe custe pelo menos 2d dias de tempo ou rendimentos perdidos (+0%). Os detalhes ficam a cargo do Mestre, que deverá escolher algo apropriado ao poder do personagem, como uma grande doação para caridade, no caso do Bem, por exemplo.

Este modificador existirá somente em cenários com moralidade absoluta, onde as forças morais combatem abertamente no mundo e são tangíveis e detectáveis.

Natureza

-20%

O poder do personagem canaliza a energia vital que envolve tudo o que vive. Ela existe mesmo nos desertos mais áridos e nos picos mais ertos, mas a devastação da civilização interfere com ela, agindo como um isolante mundano contra o poder (-10%). O personagem sofrerá um redutor de -1 para usar suas habilidades em um local selvagem espoliado, como uma floresta desmatada, -3 em uma cidade, -5 em meio a poluição comum e -10 em uma desolação tóxica.

A tecnologia — não as contramedidas tecnológicas, mas *qualquer* tecnologia — também comprometerá seu poder. Efetivamente, trata-se de um

Acúmulo de Modificadores de Poder

Um modificador funciona como qualquer outra limitação ou ampliação. Ele segue *todas* as regras de costume para modificadores. Ele aplica-se a todas as habilidades do poder (mas *não* ao seu Talento, desvantagens exigidas, ou Antecedente Incomum, se houverem).

Se uma habilidade tiver outros modificadores, o modificador de poder deve ser adicionado a eles normalmente. Por exemplo, uma vantagem com +150% em ampliações e -50% em limitações custaria +100%, mas como uma habilidade de um poder com modificador de poder igual a -10%, seu modificador final será +90%.

Modificadores de poder *não* são isentos da regra segundo a qual os modificadores não podem reduzir o custo em mais de 80% (veja pág. MB109). Se o modificador total de determinada habilidade, *inclusive* o modificador de poder, for pior que -80%, considere-o como -80%.

Nenhuma vantagem pode ter vários modificadores de poder. (*Exceção:* Um poder pode ser ao mesmo tempo Elemental e Super.) É permitido ter vários *poderes*, mas seus modificadores nunca se aplicarão simultaneamente. Quando alguém escolher uma habilidade compartilhada por vários de seus poderes, deverá decidir de qual poder ela é oriunda e aplicar o modificador *somente para aquele poder*. Se quiser a habilidade para mais de um poder, será possível comprar várias cópias; consulte *Exclusividade* (pág. 12).

Os esquemas de preços com desconto em *Exclusividade* e *Habilidades Alternativas* (pág. 11) usam os custos finais e modificados das características envolvidas. Some todos os modificadores, *inclusive* modificadores de poderes, de todas as habilidades relevantes, e *então* aplique qualquer desconto especial.



contramedida mundana (-10%). O personagem estará sujeito a uma penalidade igual a *metade* do NT (arredondado para cima) do objeto manufaturado mais avançado que estiver carregando, vestindo ou usando como meio de transporte. No caso de implantes, deve-se usar o NT *total*. Desta forma, uma espada de NT3 impõe -2, e um marca-passo de NT8 impõe -8, por exemplo.

Uma habilidade que não exija realizar um teste com os dados perderá 10% de sua efetividade (bônus de reação ou perícias, RD etc.) para cada -1, em vez disso. Se as penalidades somarem -10 ou pior, o personagem estará sem poderes.

Este modificador se adéqua melhor a poderes Controle de Animais, Controle de Plantas e Controle do Clima.

Psíquico

-10%

O poder do personagem é uma capacidade inata de sua mente. Essa é uma energia que vem de dentro, mas existe um grande número de contramedidas, *inclusive* antipoderes na forma do poder Antipsi (-5%) e contramedidas tecnológicas na forma de defesas “psicotrônicas” ou “tecnopsi” (-5%).

O **Módulo Básico** inclui diversos exemplos específicos de poderes psíquicos: Cura Psíquica, PES, Psicocinese, Telepatia e Teleporte.

Super

-10%

O poder do personagem é um “superpoder genérico”. Os detalhes dependem do mundo de jogo. O que tais poderes têm em comum é que eles estão sujeitos a Estática e Neutralizar, tanto como vantagens instintivas quanto como parte de vários antipoderes

(-5%), e também podem ser bloqueados ou mesmo roubados por aparelhos de ciência estranha construídos por desenvolvedores (-5%). Efetivamente, esta é apenas uma forma especial da limitação Psíquica. Em muitos cenários, ambos são uma única coisa.

Determinados superpoderes estão sujeitos a contramedidas ou isolantes mundanos que limitam sua capacidade

de afetar o mundo. Por exemplo, ser submerso em água pode ser tão efetivo quanto Estática ou um soro supressor de poderes para cancelar um poder relacionado ao fogo. Se o poder do personagem for um desses, ele poderá receber ambos modificadores, Super e Elemental. Esta é uma exceção à restrição contra o acúmulo de modificadores de poder.

PREÇOS PARA TALENTOS

O componente final de um poder será seu Talento. Esta vantagem vem em níveis, e concede um bônus igual ao seu nível em *qualquer* teste feito para usar *qualquer uma* das habilidades do poder. Isso inclui testes de DX para manobras com habilidades de movimento; testes de Ataque Inato para acertar alvos; testes de IQ, Vontade e Percepção para usar habilidades mentais; e quaisquer outros testes que o Mestre exija para o poder.

O Talento não modifica testes para os *efeitos* das habilidades; por exemplo, avaliações de dano, o teste de resistência do alvo, ou jogadas na *Tabela de Verificação de Pânico* (pág. MB360). Ele aplica-se somente a testes de habilidade feitos pelo usuário. Normalmente, o Talento também não modifica testes de reação, mas o Mestre pode abrir exceções para entidades conjuradas diretamente pelo poder (como Aliados com a ampliação Invocável) e seres associados à fonte do poder (como os anjos que servem ao deus por trás de um poder divino).

O Talento também não afeta testes para contornar limitações das habilidades do poder. Por exemplo, ele não beneficiaria o teste de ativação exigido pela limitação Inconstante. Em particular, ele nunca afetará o teste de reação exigido para energias canalizadas volúveis, mesmo se o Mestre determinar que ele afete *outros* testes de reação.

O Talento para um poder concede bônus somente para as habilidades daquele poder. Uma vez que indivíduos com várias habilidades devem atribuir cada uma de suas habilidades a um poder específico, nenhuma jogada de dados jamais se beneficiará de dois ou mais Talentos.

Para evitar que os heróis se tornem demasiado capazes, bem como para evitar a diluição do valor dos atributos e perícias, o Mestre deve definir um limite de quantos níveis de Talento estarão disponíveis. Quatro níveis, como é o caso de Talentos mundanos (pág. MB90), é um valor razoável para a maioria dos jogos. Em jogos altamente cinematográficos, o Mestre é livre para permitir tanto Talento quanto seja capaz de tolerar.

A maioria dos Talentos custa 5 pontos por nível. Um Talento com uma ampla gama de aplicações, comparável à Aptidão Mágica, custa 10 pontos/nível. O Talento para um poder amplo o suficiente para abranger quase qual-

quer coisa (por exemplo, “Talento Cósmico”), ou que de alguma outra forma transcenda as limitações normais de fonte, custará 15 pontos/nível. Nenhum tipo de modificador jamais se aplica ao preço de um Talento.

Em jogos altamente cinematográficos, o Mestre é livre para permitir tanto Talento quanto seja capaz de tolerar.

Vantagens Existentes como Talentos

O Mestre pode decidir interpretar vantagens do *Módulo Básico* como Talentos para poderes adequados. Para se qualificar como tal, uma característica deve existir em pelo menos quatro níveis que custem entre 5 e 15 pontos cada, funcionar principalmente como uma aptidão que conceda um bônus a algum tipo de teste de habilidade e *não* ser apropriado como habilidade de um poder por si só.

O mais importante é que a vantagem deve se adequar a sua nova função! Os melhores exemplos são a Aptidão Mágica (*sem* quaisquer modificadores especiais) como Talento para um poder mágico e Investidura de Poder como um Talento para um poder divino. Até mesmo Talentos mundanos podem ser adequados; por exemplo, o Mestre pode definir que Dedos Verdes represente o Talento para um poder de controle de plantas.

Esta é uma ferramenta útil ao introduzir poderes em uma campanha na qual eles anteriormente não fossem presentes. Por exemplo, um ordálio sobrenatural traumático poderia levar um mago a descobrir como usar as habilidades de um poder mágico... porque o Talento estava nele o tempo todo.

O Mestre também pode ser criativo. Por exemplo, ele pode usar estas regras para modelar um poder *político*, tendo nações como fontes e intervenções econômicas e militares como habilidades. O que poderia ser apropriado como um Talento? Status, obviamente!

Identificar uma vantagem existente como o Talento para um poder não altera seu custo em pontos.

RELAÇÕES ENTRE OS PODERES

Uma vez que se saiba fonte, foco, habilidades, modificador de poder e Talento para um poder, se tem tudo o que é necessário para começar a usá-lo em jogo — se ele for o único poder na campanha ou um entre um pequeno número de poderes propositalmente sem relação entre si. Porém, se o jogo incorporar *muitos* poderes com probabilidade de interagirem entre si, as coisas funcionarão com maior fluidez se eles seguirem uma lógica abrangente. Às vezes isso significa que alguns poderes devem ser revisados e receber uma “sintonia fina”.

PODERES COM FONTES SIMILARES

Na ficção, poderes com fontes similares costumam diferir no foco e ter habilidades destoantes. Eles podem até mesmo se opor um ao outro. Mas eles geralmente lembram um ao outro em termos de *composição*. Em termos de jogo, eles oferecem opções comparáveis durante a criação de personagens: eles têm escopos aproximados, seus modificadores de poder têm valores (se não efeitos) iguais, e seus Talentos têm o mesmo preço. Desta forma, dois personagens com a mesma quantidade de pontos para gastar em um poder desfrutarão do mesmo grau de flexibilidade, não importa qual poder escolham. Seguem três casos de particular importância.

Elementais

Em cenários onde haja poderes elementais, os poderes individuais deverão ter aproximadamente a mesma quantidade de habilidades por categoria principal. Cada poder é capaz de possuir Forma Alternativa combinada com a metacaracterística elemental apropriada; Criar, Controlar e Detectar com relação ao seu elemento; Ataque Inato para projéteis elementais letais; uma escolha entre Obscurecer ou Retenção como ataque não-letal; uma habilidade de movimento adequada, como Escavação para Terra, ou Voo para Ar; e RD com o modificador Limitado para aquele elemento.

Variantes são razoáveis, talvez até desejáveis, desde que sejam *equilibradas*. Por exemplo, se uma das habilidades acima não fizer sentido para um elemento em particular, seu poder deverá obter um substituto apropriado (por exemplo, o poder Som/Vibração pode receber Arremedo em vez de Forma Alternativa). E para manter as coisas interessantes, cada poder também deve ter uma lista de habilidades exclusivas, mas essas listas devem ter abrangência comparável.

Para evitar que um elemento pareça obviamente “melhor” ou “pior” que os outros, use o modificador de poder Elemental (pág. 27) para *todos* esses poderes. Descreva os efeitos exatos em cada caso. Por fim, atribua um Talento a cada poder — Talento para Calor/Fogo, Talento para Som/Vibração, etc. — com preço de acordo com a abrangência dos poderes elementais de maneira geral, para que o custo seja o mesmo em todos os casos.

O Panteão

Se o mundo de jogo tiver diversos poderes divinos, cada um deles deverá espelhar a esfera de influência da divindade que o concede. Isto significa que as habilidades terão imensa variação de um poder para o outro. Por exemplo, Ataque Inato é adequado para o Deus do Fogo, o Deus da Morte e o Deus da Guerra, mas é difícil de justificar para o Deus Padroeiro dos Pedreiros, e simplesmente não faz sentido para a Deusa da Cura. Mas a Deusa da Cura pode ser a *única* divindade que conceda a vantagem Cura!

Ainda é importante fazer com que os poderes tenham abrangência comparável. Talvez cada deus ofereça cinco Bênçãos (ou Maldições) Maiores e 10 Bênçãos Menores, ou uma habilidade diferente a cada três meses lunares, ou alguma combinação semelhante. *Não deve* ser possível dizer qual deus é o mais influente apenas observando o que os fiéis mortais são capazes de fazer... a menos que o Mestre queira isso como parte do cenário!

Algumas habilidades devem ser compartilhadas por *todos* os poderes divinos. Os detalhes dependem do gênero e do mundo de jogo; por exemplo, em cenários de fantasia, Abençoado e

Fé Verdadeira parecem quase universais. Obviamente, é provável que essas habilidades se manifestem diferentemente de uma divindade para a outra, e é importante observar as diferenças.

Novamente, o modificador de poder e o Talento não devem variar de um poder para o outro. Todos os poderes divinos exigem o modificador Divino (pág. 26), devidamente renomeado (por exemplo, “Poder de Thor”). Use Investidura de Poder (pág. MB67) como um Talento; a maioria dos poderes divinos têm abrangência ampla o suficiente para justificar o custo (10 pontos/nível).

Forças Morais

Em muitas maneiras, poderes morais são híbridos entre o elemental e o divino. Por um lado, eles lidam com Bem, Mal, Ordem, Caos etc. de natureza “elemental”, e assim como os poderes elementais verdadeiros, devem incluir um conjunto de ferramentas compartilhadas na forma de habilidades que canalizam seus respectivos focos. Em um cenário cinematográfico, esta analogia pode ser completa, com os poderes elementais oferecendo Ataque Inato (raios de poder para fulminar os inimigos na luta eterna pelos corações dos homens), e até mesmo Criar e Controle, se o Mestre quiser defini-los.

Por outro lado, as forças morais, como as divindades, possuem diferentes esferas de influência no mundo, portanto os poderes associados também tendem a ter capacidades exclusivas. Por exemplo, as habilidades pertinentes à luz, cura e calor são adequadas para o Bem, enquanto aquelas que envolvem trevas, ferimentos e frio se adequam ao Mal. Tudo o que importa é que os poderes tenham abrangência comparável e que os modificadores de poder (veja *Moral*, pág. 28) e os Talentos tenham o mesmo tamanho em cada poder.

PODER VS. PODER

Também é importante considerar quais poderes podem cancelar quais outros, e de que maneira. Seguem os dois casos mais comuns. Para mais informações, veja *Poderes Opostos* (pág. 21).

Focos Opostos

Se dois poderes possuírem focos opostos, como são os casos de Luz e Trevas, Calor/Fogo ou Frio/Gelo etc., mas não puderem privar os usuários um do outro, não é necessário nenhum efeito em termos de jogo. Por outro lado, será mais *divertido* se os portadores desses poderes forem capazes de usar suas habilidades para verdadeiramente “bloquear” e “apagar” um ao outro (consulte *Defesa com Poderes*, pág. 167), e nas histórias da ficção, é geralmente *impossível* para um indivíduo

possuir ambos os poderes. Cada consideração merece uma breve observação na descrição do poder.

Não importa a forma com que o Mestre decida lidar com esse tipo de situação, não há muita necessidade de revisitar as habilidades, o modificador de poder ou o Talento para cada poder... embora o jogo fique mais empolgante se o Mestre puder garantir que os poderes tenham algumas habilidades que permitam uma derrubar ou cancelar a outra em uma situação de combate!

Antipoderes Verdadeiros

Se a campanha incluir poderes que recebam um desconto por terem um antipoder (veja *Antipoderes*, pág. 20), as implicações serão maiores: será necessário criar todo um antipoder. Um antipoder precisa, no mínimo, de Estática e Neutralizar contra qualquer poder que o escolha como contramedida. A maioria dos antipoderes ainda incluem outras “anti-habilidades”: Resistente, Obscurecer, Atribulações que cancelam habilidades ou Talentos, etc. Detalhes adicionais dependerão da natureza do antipoder.

1

A Estrutura Dentro dos Poderes

O Mestre não precisa permitir que os portadores de um poder gastem pontos livremente em qualquer uma de suas habilidades. Algumas restrições *razoáveis* podem conter os abusos e dar mais profundidade ao poder. Há algumas sugestões a seguir. Elas pressupõem que os poderes sejam a única maneira de adquirir vantagens exóticas e sobrenaturais. Elas serão insignificantes se *todas* as vantagens estiverem disponíveis em estado “instintivo”.

Essas estipulações *não* deixam o poder mais barato. Se não qualquer coisa, o acesso às opções especiais no Capítulo 4 mais que compensa por elas. Certifique-se de anotar na descrição do poder todas as restrições e opções aplicáveis, elas são uma parte do poder tanto quanto as próprias habilidades.

Pré-requisitos

Algumas habilidades têm outras habilidades ou um nível mínimo de Talento como pré-requisitos. Para ser capaz de adquirir habilidades avançadas, o comprador deve primeiro obter as básicas. O poder pode ter *várias* cadeias de pré-requisitos, as quais podem ser paralelas uma à outra ou convergir para as habilidades no “ápice” do poder. Normalmente, quanto mais cara e poderosa a vantagem, mais adiante ela se encontra em sua cadeia.

Uma dada habilidade pode ter um conjunto de pré-requisitos diferente para cada poder que a ofereça... e ela mesma pode ser um pré-requisito para algo diferente em cada caso. As habilidades de um poder *nunca* contam como pré-requisitos para as de outro poder!

Habilidades Secretas

Nem todo usuário está ciente de todas as habilidades do poder. Talvez a força que concede o poder, ou os professores que instruem as pessoas em seu uso, mantenham as habilidades mais potentes deliberadamente em segredo, ou talvez certas habilidades tenham sido esquecidas, ou ainda não tenham sido descobertas.

Um poder deste tipo possuirá duas listas de habilidades: uma “pública”, conhecida de todos os usuários, e uma “secreta”, conhecida apenas do Mestre. Para ter acesso a habilidades deliberadamente ocultas, o herói deverá, em primeiro lugar, provar seu valor a seu deus, seus mestres etc., ou alcançar um nível mínimo de Talento. Para

descobrir habilidades esquecidas ou desconhecidas, ele deverá pesquisá-las.

O Mestre deverá decidir quais tarefas específicas, testes de perícias e pré-requisitos de características serão necessários para desvendar as habilidades da lista secreta. Jogadores que desejem *começar* com as habilidades secretas devem comprar um Antecedente Incomum.

Limites de Nível

Os usuários não podem gastar tantos pontos quantos quiserem em habilidades amplas ou aquelas que venham em níveis. Em vez disso, cada característica possuirá um nível ou valor máximo de gasto em pontos, a critério do MJ, o que definirá os limites das capacidades do poder.

Os limites de níveis podem se aplicar de maneira abrangente a todos os usuários (“O máximo em Ataque Inato é 8d”) ou depender do Talento do usuário (“O máximo em Ataque Inato é 2d × Talento”). Eles também poderão variar entre os poderes; por exemplo, o poder destrutivo do Caos pode deixar o limite do Ataque Inato em aberto, mas restringir a Resistência a Dano, ao passo que o poder protetor da Deusa Mãe pode ter o efeito oposto.

Modificadores Exigidos

Determinadas vantagens devem ter certos modificadores para se qualificar como habilidades do poder. Limitações gerais que se apliquem a *todas* as habilidades do poder são apenas parte do modificador de poder, mas a fonte ou o foco do poder impõem modificadores adicionais sobre habilidades *específicas*.

Os modificadores exigidos costumam ser ampliações. Eles fazem com que as habilidades sejam mais caras, o que, por sua vez, ajuda a prevenir abusos. Por exemplo, os ataques de poderes cósmicos devem receber uma ampliação de +50% ou +250% além do modificador de poder para terem efeito prolongado ou serem impossíveis de resistir (veja *Sem Contramedidas*, pág. 21).

Em vez disso, os modificadores exigidos podem ser limitações. Eles concedem ao Mestre uma maneira de controlar o funcionamento da habilidade afetada em jogo. Por exemplo, a vantagem Telecinese pode ter a limitação Magnética quando ocorrer como parte do poder Magnetismo.

Mão Única

Alguns antipoderes são estritamente de mão única: eles cancelam outros poderes, mas nada é capaz de cancelá-los. Para evitar que os portadores de poderes desse tipo ataquem com relativa impunidade, o que não seria nem justo nem divertido, são necessárias considerações especiais em sua criação.

Um antipoder de mão única deve incluir *apenas* anti-habilidades. Como ele será quase que por definição imune às coisas que interferem com os poderes, o seu modificador de poder nunca deverá ser inferior a +0%. Poderes com alcance especialmente amplo podem até mesmo se qualificar para a ampliação Cósmica de +50%! Por fim, o poder deve ser mutuamente exclusivo com qualquer poder que ele cancele... e talvez até mesmo com *todos* os outros poderes.

Porém, ao contrário do poder Antipsi na pág. MB255, não é uma exigência absoluta que os poderes desse tipo não possuam um Talento. Muitas anti-habilidades são ativas, não passivas, e mesmo aquelas chamadas de “passivas” podem ser usadas ativamente para realizar as façanhas especiais descritas no Capítulo 4.

Para exemplos de poderes desse tipo, consulte *Antimagia* (pág. 122), *Antipsi* (pág. 122), e *Antissuper* (pág. 122).

Mão Dupla

Nem todos os antipoderes possuem como seu único foco “cancelar outros poderes”. Muitos deles são poderes mais amplos que incluem a capacidade de interromper o funcionamento de algum outro, e o defeito de poderem ser interrompidos por *outros*. Existem muitas possibilidades: um par de focos opostos levados ao extremo (A cancela B, B cancela A); poderes dispostos em um “anel”, em que cada um afeta outro (A cancela B, B cancela C, C cancela A); ou algo mais complexo.

Certifique-se que um poder de mão dupla possua habilidades capazes de interferir com o poder que ele deve cancelar. Ele também pode incluir outras habilidades; isto não é especialmente desequilibrado, uma vez que um outro poder é capaz de cancelá-lo. Por exemplo, os poderes Bem e Mal podem incluir Estática e Neutralizar com relação um ao outro, assim como as outras habilidades mencionadas em *Forças Morais* (pág. 30).

Ao calcular o modificador de poder para poderes desse tipo, deve-se tomar cuidado para que ele inclua o desconto de -5% por um antipoder. Alguns dos modificadores nas págs. 26–29 já incluem esse desconto.

PODERES GRANDES E PEQUENOS

Via de regra, duas vantagens que interajam de uma maneira particular em sua forma instintiva não terão uma interação diferente quando ambas pertencerem a um poder, mesmo que as fontes dos poderes sejam muito diferentes. Por exemplo, Escudos Mentais resistem a *todos* os ataques mentais de qualquer fonte, sejam eles vantagens instintivas ou habilidades psíquicas, mágicas ou do chi. Do mesmo modo, a Resistência a Dano é subtraída do dano causado por um Ataque Inato, independente da fonte de qualquer das duas características, a menos que a RD seja limitada a não funcionar contra aquele ataque, ou o Ataque Inato seja ampliado para ignorar a RD. Poderes cósmicos são a única exceção; consulte a pág. 21.

Porém, se quiser, o MJ pode definir as coisas para que certos poderes operem em um patamar mais elevado que outros. Para isso, disponha os poderes em “escalões”. Sempre que um poder interagir com outro poder de escalão mais elevado, trate o de escalão mais elevado como se fosse cósmico. Por exemplo, se houver três escalões, a versão de Ver o Invisível do escalão inferior somente poderá anular a Invisibilidade desse escalão; Ver o Invisível do escalão intermediário pode frustrar a invisibilidade do escalão inferior *ou* intermediário; e Ver o Invisível do escalão superior pode derrotar *qualquer* Invisibilidade.

Seguindo este modelo, os poderes *realmente* cósmicos adicionarão +50% a seu modificador de poder e serão superiores a todos os outros poderes. Os poderes “menores” adicionarão +0% e serão inferiores a todos os outros. Os poderes no meio do caminho adicionarão um valor intermediário que dependerá de qual escalão ocupam e quantos existem, como mostrado a seguir:

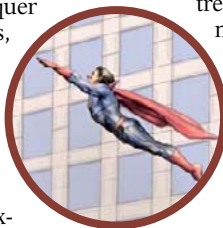
Dois escalões: Escalão 1 (Cósmico), +50%; Escalão 2 (todo o resto!), +0%.

Três escalões: Escalão 1 (Cósmico), +50%; Escalão 2, +25%; Escalão 3 (menor), +0%.

Quatro escalões: Escalão 1 (Cósmico), +50%; Escalão 2, +30%; Escalão 3, +15%; Escalão 4 (menor), +0%.

Cinco escalões: Escalão 1 (Cósmico), +50%; Escalão 2, +35%; Escalão 3, +25%; Escalão 4, 10%; Escalão 5 (menor), +0%.

Seis escalões: Escalão 1 (Cósmico), +50%; Escalão 2, +40%; Escalão 3, +30%; Escalão 4, 20%; Escalão 5, +10%; Escalão 6 (menor), +0%.



Para poderes com importância inferior à cósmica, esse modificador deve ser adicionado aos outros componentes do modificador de poder. Esse é o custo de ser capaz de colocar para escanteio os poderes de menor escalão.

Deve-se aplicar uma ampliação *adicional* igual à ampliação básica do patamar a qualquer ataque com um efeito prolongado que não possa ser extinto por um poder de menor escalão. Deve-se aplicar uma ampliação cinco vezes maior se o ataque for capaz de *ignorar* as defesas de poderes menores. Outras formas de Cósmico em ataques possuem o seu custo total menos o modificador do escalão. Por exemplo, em um sistema de três escalões, o poder do escalão intermediário possui um básico de +25%; deve-se pagar +25% adicionais (para um total de +50%) para ataques duradouros, +125% (para um total de +150%) para ataques irresistíveis; e +25% a menos para todos os outros modificadores de ataques Cósmicos.

Essas ampliações não exatamente Cósmicas não permitem que os poderes ignorem vantagens em estado *instintivo*! As características em estado instintivo existem fora da hierarquia; apenas os poderes realmente cósmicos podem ignorá-las. Porém, em um cenário em que os poderes estejam ordenados desta forma, apenas vantagens mundanas e raciais deverão estar disponíveis em estado instintivo.

Exemplo: Os poderes sobrenaturais em determinado mundo de fantasia estão dispostos em cinco escalões. O mais alto deles é o poder bruto da existência, usado apenas pelos deuses. Este poder é Cósmico, +50%.

No segundo escalão ficam os grandes aspectos morais da existência, como o Bem e o Mal. Esses poderes adicionam +35% aos +20% costumeiros de Moral, totalizando +15%.

Em seguida vêm os poderes que os deuses concedem aos seus servos, “rebaixados” para uma forma que os mortais sejam capazes de usar com segurança. Como poderes do terceiro escalão, eles recebem +25%. Combinados com os -10% de Divino, o modificador de poder final é +15%.

Em quarto lugar estão os poderes espirituais, que vêm das entidades que estão acima dos mortais mas são menos que divinas: elementais, demônios etc. Elas recebem +10% por serem poderes de quarto escalão. Em conjunto com os -25% de Espiritual, o total é -15%.

Por último vêm as disciplinas mortais de controle do chi, magia e psiquismo. Elas não têm ligações com o divino, e são os menores dos poderes. Elas usam Chi, Mágica e Psíquica da forma descrita, por -10% cada.

INCLUSÃO E MELHORIA DE PODERES

No papel de Mestre, uma vez que tenha projetado ou escolhido um conjunto de poderes para sua campanha e especificado a forma como eles interagirão entre si, será a hora de considerar seu impacto sobre a criação e desenvolvimento de personagens. A menos que o Mestre aprecie o caos, ele deverá estar preparado para responder às perguntas dos jogadores quanto a quais poderes e habilidades estarão disponíveis para seus personagens, e com quais restrições; quantos poderes diferentes uma pessoa é capaz de possuir; e quantos pontos cada herói poderá gastar em poderes. As respostas frequentemente serão diferentes para personagens iniciantes e aqueles já em jogo.

Os capítulos 5 e 6 abordam essas questões de maneira detalhada, mas a regra mais importante pode ser resumida em uma frase:

O Mestre sempre pode dizer “não” a qualquer coisa que ache inadequada para um personagem de jogador.

Porém, o jogo será mais divertido se ele não precisar dizer “não” com tanta frequência. Seguem algumas sugestões para manter os poderes sob controle sem ser muito restritivo. Nenhuma delas é uma regra rígida e rápida, e a

maioria delas oferecem múltiplas opções. Quando houver várias opções, o Mestre terá a liberdade para escolher somente uma para a campanha inteira, mas pode ser mais *interessante* se tais decisões forem tomadas independentemente para cada fonte de poder.

COMEÇANDO COM PODERES

Em uma campanha centrada em poderes, como uma campanha de horror em que estejam presentes habilidades psíquicas, uma campanha de kung fu exagerada com poderes do chi, ou praticamente *qualquer* campanha com superpoderes, os personagens dos jogadores podem ter acesso a poderes desde o começo. Porém, antes que alguém gaste um ponto que seja, é necessário decidir a extensão desse acesso.

Poderes e Habilidades Permitidos

O Mestre deve fazer uma lista dos poderes disponíveis para os personagens dos jogadores. Ela deve indicar claramente a origem de cada um deles e detalhar quaisquer limitações ineren-

tes a seu modificador de poder. Se alguns poderes excluam, substituam ou forem substituídos por outros (veja *Relações Entre os Poderes*, pág. 30), os jogadores devem ser informados com antecedência. Também se deve indicar quais habilidades de cada poder estão sujeitas às restrições especiais em *A Estrutura Dentro dos Poderes* (pág. 31).

Quantos Poderes?

Especifique também com *quantos* poderes determinado personagem pode começar. Normalmente, isto depende do escopo dos poderes disponíveis.

Poderes Ilimitados

Se os poderes forem restritos, com relativamente poucas habilidades, será razoável permitir que cada herói tenha vários deles, desde que nenhum deles seja mutuamente exclusivo por questões de construção. Um personagem que compre uma habilidade comum a mais de um de seus poderes deverá atribuí-la a um poder específico. Ela se beneficiará somente do Talento para aquele poder e contará como um pré-requisito para as habilidades daquele poder.

Um Poder por Herói

Por outro lado, se os poderes forem muito amplos, ou em uma campanha de poderes secretos, em que cada herói deve ter um único dom especial, pode ser desejável limitar cada personagem a apenas um poder. Deve-se especificar se os poderes são mutuamente exclusivos por natureza ou se esta é apenas sua condição inicial. Nessa última hipótese, pode ser possível obter novos poderes em jogo.

Uma Fonte por Herói

Uma opção intermediária seria restringir cada herói a uma única fonte, mas não impor limites ao número de poderes individuais que ele possa ter. Por exemplo, um psi poderia ter vários poderes *psíquicos*, mas nenhum *outro* poder. Cada divindade ou força moral deve ser tratada como uma fonte distinta. Na maioria dos cenários, é impossível ter várias divindades como patronos, ou portar o poder Bem e o Mal.

Pontos em Poderes

É uma boa ideia limitar o número de pontos iniciais que os personagens dos jogadores podem gastar em poderes. Isso pode ser tão importante quanto o total de pontos iniciais disponíveis. Um jogo de

Poderes de PdJs vs. Poderes de PdMs

Um “poder de personagem do jogador” é aquele que os jogadores podem comprar para seus personagens, seja durante a criação de personagem ou durante o jogo. Ele deve ser, acima de tudo, *equilibrado*, com um modificador de poder modesto, algo como uma limitação entre -10% a -20%, por exemplo, e habilidades que sejam úteis, mas com pouca probabilidade de acabar com o enredo. O Mestre deve entender que os jogadores não ficarão impressionados por um poder desse tipo quando ele aparecer nas mãos de um oponente PdM... eles estarão preparados para isso!

Um “poder de personagem do Mestre” é reservado para PdMs sob controle do Mestre. Ele pode incluir habilidades *capazes* de prejudicar o enredo, ou possuir um modificador de poder que nenhum jogador gostaria de ter (ou que todos gostariam de ter!), ou simplesmente ser um segredo. Ele ainda deve ser justo em termos de custo-benefício. “Poderes supremos” podem ser adequados para deuses, mas os poderes de inimigos normais devem ter força comparável aos dos PdJs, embora os efeitos e características possam diferir.

Não há distinção de *regras* entre essas categorias. O Mestre pode atribuir qualquer poder a qualquer das categorias, ou mudar os poderes entre elas no decorrer da campanha.

200 pontos sem limites sobre os poderes pode fugir ao controle mais rapidamente que um jogo de 300 pontos com um limite de 50 pontos, ou mesmo um jogo de 400 pontos *sem* poderes. Os custos em pontos de características individuais são equilibrados, mas é difícil prever cada possibilidade de abuso de capacidades que não existem no mundo real.

Condições Iniciais Especiais

Eis algumas opções adicionais que podem ajudar a manter os poderes sob controle no início de uma campanha.

Habilidade Sem Talento

Os personagens podem comprar habilidades para seus poderes (sujeitos a quaisquer *outras* restrições que o Mestre queira impor), mas não podem começar com o Talento; ele deve ser adquirido em jogo. O resultado é que isto torna os poderes um tanto imprecisos. Efetivamente, os heróis estão “só começando”, e devem aprender a manusear suas habilidades com precisão.



Talento Sem Habilidade

Os heróis só podem possuir poderes na forma do Talento. Eles não podem começar o jogo com *quaisquer* habilidades! Eles devem comprar suas habilidades durante o jogo, como explicado em *Iniciantes Talentosos* (pág. 35). Esta é uma excelente opção para campanhas nas quais os poderes devam ser secretos ou emergentes. É especialmente adequada para um tema comum em cenários de supers: o evento global incomum; vírus, cometa, raios misteriosos de Sirius, etc., que desencadeia poderes especiais em apenas alguns poucos indivíduos talentosos.

Habilidade Dormiente

Personagens iniciantes podem ter apenas as habilidades que não saibam como usar. Eles devem comprá-las como “habilidades potenciais” e ativá-las durante o jogo, como descrito em *Habilidades Potenciais* (a seguir). Eles terem ou não o Talento dependerá da natureza do Talento: se ele for um dom natural, fará todo o sentido para os portadores das habilidades potenciais... mas se ele representar uma aptidão *treinada*, apenas aqueles que exercitarem ativamente suas habilidades terão probabilidade de possuí-lo.

INCLUSÃO E MELHORIA DO PODER NO JOGO

Os portadores do Talento para um poder, ou qualquer de suas habilidades (ou seja, qualquer vantagem com seu modificador de poder) são considerados possuidores daquele poder. Na maioria dos cenários, eles podem gastar pontos ganhos para melhorar seu Talento e suas habilidades em jogo.

Indivíduos que não possuam nem o Talento nem as habilidades não possuirão o poder, mesmo que tenham as vantagens instintivas que aparecem entre as habilidades do poder. Mas eles poderão ser capazes de adquirir o poder posteriormente, se o Mestre quiser.

O Mestre é livre para decidir sobre cada situação caso a caso. Porém, para evitar discussões, é melhor determinar essas questões com antecedência e aplicar a decisão de maneira justa e consistente no decorrer da campanha.

Melhoria de Poderes Existentes

Qualquer um que possua pelo menos uma das habilidades de um poder é capaz de comprar mais Talento ou habilidades, se possuir pontos suficientes para pagar pela melhoria ou inclusão desejada. Para manter o desenvolvimento do personagem consistente com sua experiência, é recomendável impor algumas regras adicionais:

- Para adicionar ou melhorar o Talento, o personagem do jogador deve ter usado ativamente pelo menos uma habilidade do poder associado durante a sessão de jogo ou aventura anterior.

- Para melhorar uma habilidade *existente*, o personagem deve ter usado ativamente aquela habilidade durante a sessão de jogo ou aventura anterior. As melhorias permitidas incluem comprar mais níveis de uma vantagem dividida em níveis, reduzir ou recomprar uma limitação e aumentar ou incluir uma ampliação.

- Para incluir uma habilidade *nova*, o personagem deve primeiro vivenciar condições adequadas como “gatilho”; consulte *Formas do Despertar* (pág. 36). Ele deve também cumprir os pré-requisitos da habilidade, se houver. A critério do Mestre, personagens que ganhem novas habilidades deverão comprá-las com uma ou mais das limitações Destreinado (pág. MB111), Inconstante (pág. MB113), e Incontrolável (pág. MB113). O aprimoramento posterior pode remover essas limitações.

Para evitar que os heróis se desenvolvam tão rápido que se tornem irremediavelmente, o Mestre deve permitir que cada personagem realize apenas *uma* das seguintes opções por sessão de jogo:

1. Adicionar *um* nível de Talento. Personagens sem o Talento poderão comprar o primeiro nível.

2. Adicionar *um* nível a uma habilidade existente que venha em níveis. Para habilidades que permitem ao comprador gastar qualquer número de pontos, como a Morfose, um limite recomendado é 5 pontos por sessão de jogo.

3. Adicionar *um* nível de uma ampliação que venha em níveis a *uma* habilidade que já tenha essa ampliação.

4. Adicionar *uma* nova ampliação a *uma* habilidade. No caso de uma ampliação que venha em níveis, isso significará o primeiro nível.

5. Remover *uma* limitação de *uma* habilidade, ou reduzi-la em um nível, se ela vier em níveis.

6. Adicionar *uma* habilidade completamente nova. No caso de uma habilidade que venha em níveis, isso significará o primeiro nível. A nova habilidade pode ter qualquer combinação de ampliações e limitações que sejam adequadas para o poder. Independente disso, se o Mestre decidir que todas as novas habilidades devem ter uma limitação como Destreinado, Inconstante, ou Incontrolável, o comprador *deverá* assumir aquela limitação e lidar com ela por pelo menos uma sessão de jogo. Ele poderá recomprar essas limitações, uma por vez, durante sessões posteriores.

Por fim, observe que é impossível adicionar, remover ou alterar um modificador de poder. Os modificadores de poder são *permanentes*.

Poderes Latentes

Um poder é “latente” se o seu portador não for capaz de usar ativamente nenhuma de suas habilidades. Pode ser devido às suas habilidades estarem dormentes e ainda não terem se concretizado... ou devido a ele *não* ter habilidades, apenas o Talento. As duas opções são dramaticamente equivalentes, mas acarretam diferenças importantes na jogabilidade.

Habilidades Potenciais

Qualquer um que tenha poderes pode ter habilidades que ainda não descobriu ou não aprendeu a usar. Essas “habilidades potenciais” custam metade do valor normal em pontos. O custo deve ser dividido *depois* de se aplicar quaisquer modificadores; isto não deve ser tratado como uma limitação de -50%. Isso representa pontos reservados, não o custo de uma habilidade mais restrita.

O Aprendizado de Poderes

Pode existir a possibilidade de adquirir ou aperfeiçoar poderes por meio de treinamento especializado. Isto é adequado somente para alguns poderes, e apenas em determinados gêneros. Por exemplo, diz-se que os maiores mestres das artes marciais instruem seus melhores alunos nos poderes do chi, xamãs anciões tradicionalmente treinam seus sucessores para lidar com os poderes espirituais e as “academias psíquicas” estão presentes em muitos cenários de ópera espacial. Em todos os casos, o MJ tem a decisão final.

Caso *seja* possível aprender os poderes, o Mestre deverá decidir como o aprendizado funcionará. Seguem três conjuntos de opções *independentes* a serem consideradas.

Poderes Novos ou Preexistentes?

Estudantes *completamente* desprovidos de algum poder poderão ter a possibilidade de adquiri-lo por intermédio de um professor. Isto ocorre tipicamente com poderes do chi e muitos tipos de poderes espirituais.

Por outro lado, instrutores podem ser capazes de educar somente aqueles que *já* possuam o poder, embora o poder latente costume ser o suficiente para isso (veja *Poderes Latentes*, pág. 34). Poderes mágicos e psíquicos costumam funcionar desta maneira.

Horas ou Pontos?

Cada ponto de Talento ou habilidades aprendidas com um professor exige 200 horas de instrução, assim como uma perícia. Esta pode ser a *única* exigência, com cada 200 horas rendendo ao estudante 1 ponto para gastar em seu poder. O Mestre pode até mesmo determinar que o Talento concede ao tempo de aprendizado a mesma redução de 10% por nível que os Talentos mundanos concedem para perícias (veja *Talentos*, pág. MB90).

Como alternativa, o treinamento pode não render pontos, apenas a oportunidade de gastar com maior liberdade os pontos ganhos. Se investir horas suficientes e possuir a quantidade necessária de pontos a gastar, o estudante poderá comprar qualquer melhoria que seus professores conheçam (decisão do MJ). Esta opção é valiosa, pois permite aos heróis desenvolver habilidades anteriormente desnecessárias *antes* de entrar em situações perigosas onde essas habilidades possam ser úteis. Ela é especialmente adequada para supers.

Exigido ou Opcional?

Se o treinamento for a *única* maneira de aprimorar os poderes, pode levar bastante tempo para que os heróis evoluam. Isso pode vir bem a calhar se a ideia for que os poderes sejam sutis ou misteriosos. Porém, se a instrução for uma opção *adicional* para o aprimoramento, ela efetivamente aumentará o ritmo com o qual os personagens ganharão novas capacidades.

Essas situações não são necessariamente exclusivas. Os portadores de poderes latentes podem precisar de treinamento para obter controle de suas habilidades, e após isso, a instrução seria opcional. Por outro lado, personagens com potencial podem ser capazes de aprender por conta própria como usar e até mesmo aprimorar seus dons antigamente inexplorados, mas precisarão de um professor se quiserem adicionar *novas* habilidades.

Para ser capaz de usar uma habilidade potencial, o portador deve pagar integralmente o custo em pontos restante com pontos de experiência. Até lá, a habilidade não fará *nada*... a menos que o MJ deseje que ela se manifeste de maneira imprevisível. Veja *Vantagens Potenciais* (pág. MB33) para mais ideias.

Cabe ao Mestre decidir *quando* os portadores de habilidades potenciais

poderão pagar para ativá-las. Eis algumas possibilidades, que podem variar de um poder para o outro:

- A ativação exige apenas os pontos. Se o personagem tiver pontos suficientes para gastar, ele poderá ativar uma habilidade potencial a qualquer momento, bastando para isso pagar o custo restante.

- A ativação funciona exatamente como adicionar uma habilidade completamente nova. Veja *Melhoria de Poderes Existentes* (pág. 34). O personagem precisa de algo além dos pontos; ele deve vivenciar condições adequadas como “gatilho”.

- A ativação exige treinamento. Consulte *O Aprendizado de Poderes* (quadro). Uma surpresa interessante seria limitar os personagens iniciantes *somente* a habilidades potenciais e exigir que aqueles que desejarem ativar suas habilidades paguem o custo residual na taxa normal de 1 ponto por 200 horas de instrução.

Iniciantes Talentosos

Heróis que possuam apenas o Talento podem adicionar habilidades normalmente. Mas obter a *primeira* habilidade pode ser difícil ou traumático! As opções incluem:

- Um indivíduo talentoso pode comprar sua primeira habilidade assim que tiver pontos livres suficientes.

- Um herói com o Talento pode comprar sua primeira habilidade apenas depois de vivenciar condições adequadas como “gatilho”. Se o Mestre normalmente exigir jogadas de dados para adquirir novas habilidades, a jogada pode sofrer uma penalidade para a *primeira* habilidade de um herói. Para mais detalhes, consulte *Formas do Despertar* (pág. 36).

- Personagens com Talento devem ganhar sua primeira habilidade através do treinamento; veja *O Aprendizado dos Poderes* (quadro). Isto pode exigir um teste contra a IQ do aprendiz, o NH em Pedagogia do instrutor, ou ambos (a critério do MJ). Qualquer fator que modifique as jogadas do gatilho provavelmente também se aplicará a estas jogadas. O Talento *sempre* concede um bônus.

- Iniciantes talentosos *não* têm controle sobre sua primeira habilidade. O Mestre escolhe uma habilidade e decide quando e como ela aparece. Se ela estiver *completamente* fora do controle do jogador, o Mestre não deverá exigir que o jogador pague pontos, pois a habilidade pode não ser o que ele queria. Em vez disso, os pontos serão efetivamente um presente; veja *Características Adquiridas Durante o Jogo* (pág. MB291). Por outro lado, o Mestre e o jogador podem combinar uma lista das habilidades das quais o Mestre escolherá uma aleatoriamente, e nesse caso, a habilidade terá seu custo normal. Consulte *Pagando o Preço* (pág. 37) para mais ideias; a maioria das sugestões para heróis que recebem poderes completamente novos são igualmente apropriadas para um personagem ao comprar a primeira habilidade de um poder que já possua.

Todas essas opções pressupõem que seja possível adicionar habilidades durante o jogo. O Mestre tem a liberdade para determinar que os PdJs *não podem* adquirir novas habilidades, mas se o fizer, certifique-se de informar os jogadores para que eles não gastem pontos comprando Talento sem habilidades.

Inclusão de Novos Poderes

Heróis míticos e ficcionais costumam adquirir poderes no decorrer de suas aventuras. Nos cenários onde isto seja possível, o MJ deverá decidir quais poderes somente estarão disponíveis durante a criação de personagens e quais também estarão disponíveis durante o jogo, ou *somente* disponíveis durante o jogo.

O MJ também deverá determinar as condições sob as quais os novos poderes estarão disponíveis. Elas podem variar de um poder para o outro. As justificativas sugeridas em *O Aprendizado de Poderes* (pág. 35) e *Formas do Despertar* (quadro) para a melhoria de poderes existentes são explicações igualmente boas para novos poderes. Em nome da consistência e do drama, o MJ deve adequar tais justificativas ao mundo de jogo e aos poderes específicos encontrados nele.

Em cenários tecnológicos, a origem mais comum para os poderes é a exposição accidental a forças capazes de estimulá-los. Alienígenas, cientistas loucos, programas secretos de supersoldados e assim pode diante, às vezes podem reproduzir esses efeitos *intencionalmente* por meio de drogas, cirurgia, engenharia genética etc. Por vezes, essas influências originam poderes biológicos, psíquicos e, em cenários de supers, poderes elementais e “superpoderes genéricos”.

Em mundos com forças sobrenaturais ativas, a intervenção divina pode conceder *qualquer* poder, embora divindades tradicionalmente concedam poderes divinos ou morais, ou concedam o auxílio de criaturas servas (poderes espirituais). Um deus pode conceder poderes àqueles que peçam adequadamente, aos necessitados, àqueles que demonstrem muita fé ou àqueles que façam um doação generosa ao templo. Em cenários de fantasia, desejos mágicos são outra possibilidade. Eles costumam resultar em poderes mágicos, e tipicamente não podem conceder poderes divinos ou morais.

Em praticamente *qualquer* ambientação, os aventureiros podem descobrir regimes especiais de exercício e meditação capazes de despertar poderes. Aqueles que perseveram e “se atêm ao programa” podem, por fim, ganhar poderes psíquicos ou do chi. O estudo é outra possibilidade, com mestres das artes marciais treinando poderes do chi, xamãs treinando aprendizes em poderes espirituais e assim por diante.

Formas do Despertar

A critério do Mestre, apenas os pontos não serão suficientes para justificar novas habilidades para um poder existente, despertar um poder latente, ou adquirir um poder inteiramente novo. A fim de gastar pontos em um poder, o personagem *também* deve vivenciar um “gatilho” externo adequado, que provavelmente será diferente para cada poder. Alguns gatilhos comuns:

- Uma tentativa deliberada, por força bruta, de despertar a habilidade ou poder *instantaneamente*. Na ficção, um esforço desse tipo costuma ser tecnológico (drogas experimentais, cirurgia etc.) ou sobrenatural (por exemplo, intervenção divina ou um desejo mágico)... e costuma haver um lado negativo, mesmo que funcione.
- Uso intenso de exercícios, meditação e assim por diante, com o objetivo de gradualmente despertar a habilidade ou poder.
- Uma situação tensa ou perigosa na qual a característica nova (ou recém-ativada) possa reduzir *diretamente* a tensão ou o perigo. Por exemplo, a aflição de uma heroína ao ver seu filho mortalmente ferido pode ativar sua habilidade potencial de Cura.
- A exposição inconsciente a produtos químicos, micróbios, radiação, ciência estranha, forças sobrenaturais etc. capazes de induzir poderes. Isto pode ser algo normalmente presente no ambiente; um desastre natural; um acidente, uma arma ou maldição; ou efeitos residuais de uma tentativa intencional de conceder poderes a uma outra pessoa.

Testes de Gatilho

Um gatilho não funcionará necessariamente de forma *automática*; o Mestre pode exigir que o personagem faça um “teste de gatilho”. Ele será um teste de HT para habilidades físicas ou um teste de Vontade para as mentais. Cabe ao mestre decidir contra qual característica fazer o teste para adquirir um novo poder com uma mistura de habilidades físicas e mentais.

Modificadores: O Talento para o poder, se o personagem possuí-lo. Um gatilho particularmente forte ou fraco pode conceder um bônus ou uma penalidade (a critério do Mestre). As *outras* habilidades do personagem também fornecem um modificador; como segue:

- +5 para ativar uma habilidade potencial (veja *Habilidades Potenciais*, pág. 34).
- +0 para adquirir uma nova habilidade em um poder no qual o personagem já tenha pelo menos uma outra habilidade desperta (veja *Melhoria de Poderes Existentes*, pág. 34).
- 5 para adquirir a *primeira* habilidade de um poder para o qual o personagem possua apenas o Talento (veja *Iniciantes Talentosos*, pág. 35).
- 10 para adquirir qualquer elemento de um poder completamente novo (se isso for sequer possível; consulte *Inclusão de Novos Poderes* (ao lado)).

Por fim, uma situação de tensão pode despertar praticamente *qualquer* tipo de poder que exista no cenário. A tensão pode ser o gatilho final necessário para ativar forças da ciência estranha... o “impulso” que leva um herói a dedicar sua vida a um deus ou uma causa moral... ou o ordálio que ilumina um noviço.

Os poderes cósmicos são uma exceção a tudo isto. Eles representam os poderes dos deuses ou toda a criação, na maioria dos universos. A menos que os heróis alcancem o status divino durante o jogo (o que *ocorre* em alguns mitos), tais poderes provavelmente estarão sempre fora de seu alcance.

O Que Vem Primeiro?

Se os heróis *puderem* adicionar poderes durante o jogo, será importante especificar exatamente o que eles receberão quando concluírem seu treinamento, obtiverem sucesso na jogada de gatilho definitiva, forem investidos por seu deus, ou o que for. Normalmente isto depende da origem do poder. Eis algumas opções:

Tudo! Heróis que tenham acabado de receber seus poderes ganham habilidades completamente funcionais, e ainda o Talento, possivelmente. Isto é adequado para poderes concedidos por divindades e desejos mágicos, bem como aqueles ensinados pelos melhores instrutores.

Bom, **quase tudo**. Como a opção anterior... porém as novas habilidades vêm com uma ou mais limitações: Destreinado, Inconstante, Incontrolável, etc. Isto é apropriado para *qualquer* novo poder, especialmente um que seja concedido por rituais não completamente compreendidos ou por ciência estranha.

Potencial. Um novo poder concede uma ou mais habilidades potenciais, sujeitas aos limites de costume; consulte *Habilidades Potenciais* (pág. 34). Isto é apropriado para poderes resultantes de acidentes: o evento de gatilho planta uma semente que floresce como um poder posteriormente.

Talento. Personagens que obtêm poderes recebem um nível de Talento. Para desenvolver as habilidades, eles devem seguir o caminho costumeiro daqueles que possuem Talento sem habilidades; veja *Iniciantes Talentosos* (pág. 35). Isto é típico de poderes obtidos através de exercícios, meditação ou treinamento.

Pagando o Preço

O Mestre também deve determinar se os personagens precisam pagar por poderes obtidos em jogo e, em caso positivo, *quando e como*. Algumas sugestões:

A taxa de adesão. Para adquirir um novo poder, o PdJ deve possuir pontos para gastar em quantidade suficiente para comprar suas habilidades ou o Talento quando surgir a oportunidade. Esta é a melhor opção para poderes pelos quais o herói esteja trabalhando ativamente, especialmente se ele obtiver os pontos necessários por meio do estudo.

O plano parcelado. Como o anterior, mas se o herói não tiver pontos suficientes para pagar por seu novo poder ele poderá “ficar devendo”. Até pagar sua dívida, ele deverá investir todos os pontos ganhos na amortização. Como esta opção restringe o desenvolvimento contínuo do personagem, é melhor reservá-la para poderes divinos e morais que realmente exigem devoção *total*, e para poderes surgidos de atividades contínuas (treinamento intenso, buscas etc.) que constituam uma aventura efetiva na qual o herói possa ganhar pontos.

O brinde. O herói ganha seu poder de graça: o seu total em pontos é elevado e o jogo prossegue. Esta é uma boa opção para acidentes reais, decretos divinos e outros eventos que aconteçam ao personagem sem que o *jogador* tenha opinado a respeito. A maneira mais justa de abordar essa questão é premiar os jogadores com poderes *em vez* de pontos de personagem. Por exemplo, se o jogador interpretar seu personagem sacerdote especialmente bem, um poder divino pode ser uma recompensa mais adequada que meros pontos de personagem.

O cavalo dado. O poder vem com desvantagens que o “pagam” total ou parcialmente. Há muitas possibilidades; por exemplo, um Dever para com um mestre para um poder aprendido,

um Voto rígido para um poder divino (veja *Desvantagens Exigidas*, pág. 21), ou desvantagens físicas como efeitos colaterais de poderes derivados de acidentes, drogas ou cirurgia.

Poderes Criados por Jogadores

Este capítulo deixa todas as decisões importantes sobre o que os poderes devem incluir, como são estruturados e como os personagens podem adquiri-los a cargo do Mestre. Isso se deve a ser o trabalho *dele* criar os poderes para sua campanha.

Ainda assim, o Mestre pode querer permitir que os jogadores criem os poderes para seus personagens. Isto apresenta diversos benefícios, dentre os quais o mais notável é reduzir a carga de trabalho do Mestre nas campanhas em que dezenas de deuses concedendo poderes divinos, cada superser possui um poder exclusivo e assim por diante. E os jogadores podem imaginar *boas* ideias que não tenham ocorrido ao Mestre.

Algumas dicas aos MJs que desejem permitir poderes criados pelos jogadores:

Especifique quais fontes são permitidas. Permitir somente fontes apropriadas ao jogo que *ele* desejar mestrar. Se não quiser que o jogo inclua seres sobrenaturais, ele deverá informar aos jogadores para não criarem poderes divinos e espirituais. Se for mestrar um jogo de ficção científica em que todos os poderes deverão ser biológicos ou psíquicos, deverá dizê-lo. E se quiser manter determinadas fontes em *segredo*, ou guardá-las para os PdMs, ele não terá qualquer obrigação de informar aos jogadores que elas sequer existem. As fontes afetam a natureza fundamental do cenário, e essas questões são importantes demais para serem deixadas a cargo dos jogadores.

Proíba focos que não se encaixem no cenário. Mesmo que a fonte subjacente seja aceitável, determinado foco pode ser inadequado para a campanha. Por exemplo, uma campanha de fantasia pode permitir poderes elementais, mas apenas de Terra, Ar, Fogo e Água, não de Gravidade e Radiação. Do mesmo modo, se o conflito moral fundamental do cenário for entre Bem e Mal, não é necessário permitir o poder Caos.

Liste todas as habilidades estritamente proibidas. Se achar que determinada vantagem é inadequada, ou achar difícil lidar com ela ou simplesmente não gostar dela, o Mestre não precisará permiti-la como uma habilidade; mesmo que ela “faça sentido” para um poder. Se uma característica for estritamente proibida para *todos* os PdJs, então não será relevante *como* um PdJ a obtenha.

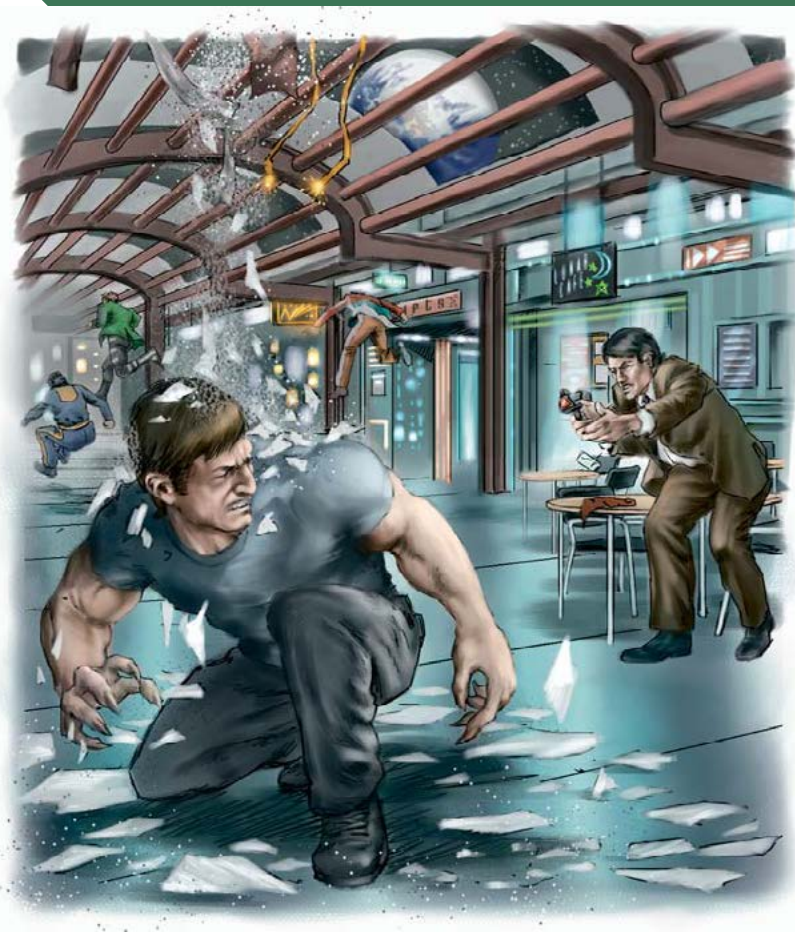
Considere limites de níveis e modificadores exigidos. Mesmo as habilidades permitidas podem fugir ao controle se os jogadores puderem comprar níveis elevados de características amplas ou aplicar modificadores à vontade. Certifique-se de estabelecer limites gerais quanto ao efeito, especialmente o dano, e indicar ampliações proibidas ou limitações exigidas. Para mais ideias a este respeito, veja *A Estrutura Dentro dos Poderes* (pág. 31).

Fique de olho no escopo. Alguns jogadores inventarão motivos criativos para incluir qualquer vantagem do **Módulo Básico** em um poder. Para evitar que isto aconteça, considere limitar cada poder a um número fixo de habilidades por categoria; por exemplo, não mais do que dois ataques, três defesas, três habilidades de movimento, quatro habilidades mentais e uma transformação física, e exigir que jogadores dispostos a negociar essas categorias peçam aprovação primeiro.

Defina limites sobre os modificadores de poder. Isto é recomendável para restringir os jogadores ao subconjunto de modificadores de poder apresentados no repertório das págs. 26–29 que combinem com as fontes que se queira permitir. Caso decida permitir modificadores de poder personalizados, o Mestre deverá definir limites rígidos quanto ao seu tamanho. São poucos os poderes que realmente *precisam* de uma limitação além da faixa de -10% a -20%, e até mesmo um limite total de +0% pode acomodar vários poderes interessantes.

CAPÍTULO DOIS

CRIAÇÃO DE HABILIDADES



Já fazia três semanas que eu estava atrás de Anton Makram antes de sua pista me levar até Tranquility City. Não foi difícil localizá-lo, depois que consegui seu perfil completo. Ele tinha várias exigências nutricionais peculiares que fizeram seus registros de compras se acenderem como um propulsor de fusão quando eu fiz as pesquisas certas.

Eu quis supervisionar a prisão sem qualquer retardo de comunicações, então eu peguei um voo para lá. Porém, eu não estava prevendo nenhum problema de verdade; Makram havia nascido no Schmied Kameradschaft, que é terrivelmente antiquado e previsível em alguns aspectos muito importantes.

Infelizmente, porém, para o cúmulo do azar, antes que eu pudesse localizá-lo com precisão, encontrei-o em pessoa. Eu estava em um café em um pequeno pátio para pedestres quando Makram, saindo de uma passagem lateral, me percebeu ali. Eu não havia tido tempo para mudar meu rosto desde nosso último encontro, e de repente ele estava olhando diretamente para mim a uns 30 metros de distância.

Ele saltou instantaneamente, com garras brotando em seus dedos no caminho. Como eu já disse, o Schmied Kameradschaft é terrivelmente antiquado, e eles possuem um memplexo cultural profundamente paranoico; eles acharam

que é uma ideia inteligente darem a seus filhos reflexos aperfeiçoados, musculatura ampliada e armas embutidas. Muito estranhamente, pelo menos três por cento deles acabam se tornando sociopatas ativos. Sem dúvida, Makram planejava me alcançar em um único salto e arrancar minha garganta.

Infelizmente, para ele, as coisas não saíram exatamente como ele pretendia. Acho que até escutei o impacto quando a cabeça dele acertou o teto. Ele caiu pesadamente, a 10 metros de mim, e cambaleou. Suas modificações genéticas supostamente “orientadas à sobrevivência” não incluíam nenhuma grande capacidade para ajustar-se às diferentes gravidades.

Diferente das minhas. Quando ele chegou ao chão, eu já estava levantando da cadeira e sacando meu eletrolaser. Eu não sou tão rápido quanto ele, e obviamente seu crânio era bom e sólido, mas novamente, eu não tenho essas exigências nutricionais estupidamente caras. Ele ainda estava a cinco metros de mim quando atirei e ele caiu.

Um segundo depois, as pessoas começaram a gritar. Coloquei uma algema neural e um bloqueador de comunicações em Makram, e em seguida usei com os espectadores meu sorriso cuidadosamente projetado e minha voz afinada com precisão. Elas funcionaram muito bem, obviamente; minhas modificações genéticas são **úteis**.

Quer dizer, fala sério... Garras!

Uma **habilidade** é uma vantagem personalizada para se encaixar em um mundo de jogo específico ou para funcionar como um exemplo ficcional específico. Por exemplo, Ataque Inato é uma vantagem, mas o Sopro de Dragão, definido como Ataque por Queimadura 4d (Cone, 5 metros, +100%; Uso Limitado, 3/dia, -20%; Alcance Reduzido, $\times 1/5$, -20%), é uma habilidade.

As habilidades normalmente têm quatro partes, mas apenas a primeira deles é realmente uma exigência:

1. *Vantagem(ns)*. Determina o que a habilidade *faz*, em seu nível mais básico. A habilidade mais simples é uma única vantagem sem modificadores. Por outro lado, habilidades complexas podem exigir *diversas* vantagens, possivelmente conectadas com Acompanhamento (pág. MB102) ou Interligação (pág. MB107).

2. *Modificadores*. A maioria das habilidades têm pelo menos uma ampliação ou limitação, mesmo que seja apenas um modificador de poder, mas isto é opcional. Nem todas as habilida-

des pertencem a um poder, e em alguns mundos de jogo, *todas* as habilidades são vantagens em estado instintivo, sem modificadores.

3. *"Efeitos especiais"*. São as pequenas maneiras como a habilidade difere da vantagem subjacente. Eles podem ser um efeito não trivial na *jogabilidade*, mas não há efeito sobre o *custo em pontos*. Os efeitos especiais são essencialmente modificadores informais de +0%. Pense neles como "peculiaridades para vantagens".

4. *Nome*. Um nome "padrão" para a vantagem servirá, na hora da necessidade... porém, quanto mais vantagens, modificadores ou efeitos especiais a habilidade envolver, mais útil será um título simples e descritivo.

O objetivo deste capítulo é ajudar a criar habilidades interessantes, seja para o uso por conta própria ou como parte de um poder criado com as regras do Capítulo 1.

VANTAGENS

A primeira etapa na criação de uma habilidade é visualizar o que se deseja que ela faça e selecionar a vantagem que chega mais perto disso. A escolha pode ser óbvia (por exemplo, Ataque Inato para um Sopro de Fogo), mas a vantagem mais adequada nem sempre é óbvia, e mesmo depois de encontrá-la, pode ser necessário um novo modificador especial para deixá-la do jeito certo.

VANTAGENS EXISTENTES

Segue uma lista de vantagens do **Módulo Básico** que são especialmente úteis para a criação de habilidades. Cada registro inclui comentários sobre as funções ficcionais que a vantagem pode cumprir, além de um ou mais conjuntos de observações adicionais:

Alternativas: Características similares que podem ser mais adequadas em certos casos.

Novas Ampliações/Limitações Especiais: Modificadores adicionais que permitem usar a vantagem para simular efeitos vistos na ficção.

Potencialização: Reflexões sobre a vantagem fazer sentido ou não como parte de um poder, e se for o caso, conselhos sobre os tipos de poderes adequados e sugestões sobre como o Talento pode funcionar. Porém, as habilidades *não* precisam ser parte de um poder; é possível ignorar esta seção em campanhas que não usem as regras do Capítulo 1.

Abafador de Mana e Ampliador de Mana veja págs. MB34 e MB38

Nem o "nível de intensidade de mana" nem a capacidade de alterá-lo são conceitos tradicionais, mas em termos de mecânica de jogo, um nível alto de Abafador de Mana é superior ao Abascanto para criaturas fantásticas resistentes à

magia, enquanto o Ampliador de Mana pode explicar magos e dragões solitários em cenários largamente não-mágicos. Obviamente, o Abafador de Mana *vale a pena* somente se a magia existir, e o Ampliador de Mana é útil principalmente para operadores mágicos.

Aqueles com dons mágicos potentes podem ser capazes de ajustar a intensidade de mana em qualquer sentido. O MJ deve exigir que para ter Abafador de Mana e Ampliador de Mana o personagem escolha a ampliação especial Ativada ou Desativada à Vontade (+100%) em ambas as características, e Variável (+5%), se qualquer das características puder alterar o mana ambiente em mais de um nível. Fica caro porque é poderoso: se o usuário tiver Aptidão Mágica, ele poderá elevar o nível de mana ao fazer operações mágicas... e em seguida reduzi-lo para neutralizar a magia inimiga.

Alternativas

Compare Abafador de Mana com Estática (pág. 94) e Neutralizar (pág. 96) contra poderes mágicos. Um nível elevado de Abascanto (pág. MB34) é mais barato que ambos, mas também é menos versátil.

Nova Ampliação Especial

Discriminatório: O personagem e seus aliados na área de efeito desfrutam da *melhor* intensidade de mana que a habilidade possa proporcionar; a mais alta ao operar mágicas e a mais baixa ao resisti-las, enquanto os inimigos na área sofrem a *pior* intensidade que o personagem possa gerar. Este modificador *inclui* Ativada ou Desativada à Vontade, e substitui a ampliação Área Seletiva para Abafador de Mana e Ampliador de Mana. +150%.

Potencialização

Estas vantagens dificilmente são adequadas para poderes além dos mágicos. As exceções podem ser o poder divino concedido por um deus da magia, ou um poder psíquico especializado que

manipule campos de mana. O Talento aplica-se principalmente às tentativas de Bloqueio com Poder (veja pág. 168).

Abençoado

veja pág. MB35

Apesar de seu nome, Abençoado não precisa ser um dom divino. As forças que beneficiam o usuário podem ser demônios, seu *gênio* (espírito guardião), ou sombras do futuro. Para converter Abençoado em uma informação genérica e paranormal para coleta de informações, mantenha as exigências para adivinhação (1 hora, 10 PF e um teste de IQ) mas remova a obrigação de servir a uma divindade e o bônus de reação entre os fiéis. Isto não afetará o custo em pontos.

Alternativas

Compare com Oráculo (pág. 65), que não possui custo em PF, e Precognição (pág. 68), que é muito mais controlável (e uma escolha melhor para habilidades de superciência).

Potencialização

Abençoado cabe em qualquer poder que admita a existência de seres sobrenaturais melhor informados que os mortais. O Talento concede um bônus no teste de IQ para usar a habilidade.

Adaptação ao Terreno veja pág. MB35

A Adaptação ao Terreno pode representar uma gama de habilidades exóticas, mas as formas mais comuns, como pés com garras, esporas ou patins de gelo e sapatos de neve ou esquis para a neve são nitidamente prosaicos. Esses traços podem resultar da evolução (no caso de uma criatura) ou do modelo (no caso de uma máquina).

Alternativas

A Adaptação ao Terreno somente auxilia o movimento sobre terreno sólido e mais ou menos nivelado. Escolha Aderência (pág. 40) para viajar vertical-

mente. Use Caminhar sobre Líquidos (pág. 46) para transpor algo menos sólido que a areia ou a neve. Se a Adaptação ao Terreno for resultado de projeções sólidas que se fixam no terreno, compre Garras (pág. MB61) ou Golpeadores (pág. MB61) separadamente.

Nova Ampliação Especial

Ativa: O personagem se adapta rapidamente a *qualquer* terreno. Em vez de especificar um tipo de terreno, compre a versão de 5 pontos de Adaptação ao Terreno e inclua esta ampliação. Esta habilidade pode ser o resultado de “Rodas inteligentes”, metamorfose ou equilíbrio sobre-humano. +300%.

Potencialização

A Adaptação ao Terreno é típica de poderes elementais, especificamente Frio/Gelo e Terra, bem como poderes associados à natureza, aos espíritos naturais e às divindades da natureza. Indivíduos com determinados poderes do chi são capazes de passar por *qualquer coisa*, até mesmo papel fino, ao usar a versão Ativa desta característica. Portadores de poderes de metamorfose podem alterar suas extremidades fisicamente para obter esta habilidade. O Talento é somado aos testes de DX para transpor terrenos, concedendo um bônus em situações em que outros teriam uma penalidade.

Aderência

veja pág. MB35

Esta vantagem é mais adequada para criaturas naturais que aderem a superfícies e para robôs e supers que grudam em paredes e tetos com o uso de adesivos, magnetismo, sucção etc. A Aderência realista para personagens de tamanho humano ou maior pede a limitação Exige Baixa Gravidade (a seguir), mas superseres podem ignorar isto.

Alternativas

O Voo (pág. 89) com o nível de -25% de Limite Baixo de Voo modela melhor as habilidades de personagens que flutuam por superfícies sem tocá-las. Indivíduos que dependam de equilíbrio excepcional e força dos membros para realizar escaladas aparentemente impossíveis têm maior possibilidade de ter Pendular (pág. MB77) e Super Escalada (pág. 78).

Nova Ampliação Especial

Atração: O personagem é capaz de aderir a uma superfície com qualquer parte de seu corpo; ele não precisa assumir uma posição de rastejamento. Ele pode andar “em pé” por uma superfície vertical, deixando os braços livres, ou até mesmo se pendurar pelo alto da cabeça ou pelas costas para usar todos os seus membros. +25%.

Nova Limitação Especial

Exige Baixa Gravidade: A habilidade do personagem não funciona em campos gravitacionais acima de determinada força máxima. Para humanos, essa força costuma ser 0,6G. -5% por 0,1G abaixo de 1G (-5% para 0,9G, -10% para 0,8G, e assim por diante, até -50% para 0G).

Potencialização

A Aderência normalmente é mediada por algum tipo de força de atração, o que a torna adequada para poderes como Psicocinese, Gravidade e Magnetismo (com a limitação Magnética). Uma explicação igualmente comum é a capacidade de estabelecer uma ligação com determinada substância. Isto exige a limitação Específico (pág. 111), e é apropriada para poderes elementais; particularmente o poder Terra. O Talento é somado a todos os testes de ST, DX e perícias feitos para superar obstáculos ou interromper uma queda.

Aliados

veja pág. MB35

A ampliação Invocável converte a característica social Aliados em uma habilidade sobrenatural para conjurar animais, monstros, espíritos etc. Usando ideias do jogador, o Mestre decidirá se cada uso convoca os *mesmos* seres ou outros *novos*. No último caso, o Mestre deverá fazer um teste de reação sempre que novos Aliados surgirem, para determinar sua disposição em seguir ordens. Se eles forem mortos, o invocador deverá esperar um dia inteiro para invocar substitutos. Os inconvenientes em conjurar entidades sem memórias do invocador, nem devoção a ele, compensam os benefícios de ser capaz de substituir



Aliados mortos; de um jeito ou de outro, Invocável custa +100%.

Invocável costuma incluir também a ampliação Lacaio. Se ela trouxer novos Aliados a cada vez, o Mestre deverá *exigir* isto, uma vez que o invocador não conhecerá seus servos bem o suficiente para ter qualquer obrigação especial para com eles. Outros modificadores dependem da origem da habilidade; Acesso e Custa Fadiga são comuns.

O MJ determinará quanto tempo demora para as criaturas convocadas aparecerem. Isto pode variar de acordo com as circunstâncias: elementais do fogo podem surgir instantaneamente em um vulcão, mas não aparecer no mar; animais podem ter que ser capazes de alcançar o invocador a pé, e assim por diante. Esta variabilidade faz com que a maioria dos modificadores que afetam exigências de tempo sejam inadequados.

Alternativas

Entidades convocadas que façam pouco mais do que incomodar e atacar inimigos, como enxames de insetos, sombras animadas etc., funcionam melhor como Atribuições (pág. 44) ou Ataques Inatos (pág. 42) com Efeito de Área, Teleguiado, Mobilidade e Persistente. Para conjurar criaturas ilusórias, deve-se usar Ilusão (pág. 95).

Potencialização

Há muitos poderes para os quais os Aliados Invocáveis são adequados: poderes elementais que conjurem espíritos elementais, poderes mágicos que tragam familiares, poderes da natureza que convoquem animais, poderes divinos e espirituais que convoquem espíritos servos e assim por diante. O Talento nunca afeta os testes de participação, mas *é adicionado* aos testes do invocador para influenciar seus Aliados e as reações deles a seu respeito.

Anfíbio

veja pág. MB38

Esta característica normalmente é uma adaptação morfológica permanente, mas com Ativada ou Desativada à Vontade (pág. 108), pode representar uma forma secundária de controle do corpo, a habilidade de projetar uma “bolha de força” que facilite o movimento através da água ou o controle sobrenatural da água ou dos espíritos da água.

Potencialização

Quando Anfíbio ocorre como parte de um poder elemental da Água, o poder do Deus do Mar etc., o Talento associado beneficia todos os testes de Natação e Acrobacia Aquática.



Arrebatador

veja pág. MB40

Um dos milagres mais frequentemente atribuídos a deuses e espíritos é o de conjurar objetos do nada. Arrebatador oferece uma explicação interessante para este truque: os objetos conjurados são roubados de uma outra realidade. Os novos modificadores Criação e Recordar permitem interpretações alternativas.

Alternativas

Para *visitar* outras realidades, escolha Saltador (pág. 72). Para conjurar matéria em estado bruto em vez de objetos específicos, use Criar (pág. 92). Para *guardar* itens em outra dimensão, compre Carga Útil (pág. MB47) e inclua Cósmica (+50%), o que significa que objetos armazenados, embora ainda sujeitos aos limites de peso, podem ter qualquer tamanho e normalmente são indetectáveis.

Novas Ampliações Especiais

Criação: O personagem não pega os itens de algum lugar; ele os cria na hora. Ele pode conseguir qualquer coisa que tenha visto pessoalmente, e itens semelhantes o suficiente a eles para que seja possível visualizá-los. Nunca há penalidades devido ao tipo do item. O personagem continua incapaz de obter itens “impossíveis”, e pode ter apenas um item

criado por vez, a menos que também tenha Permanente, e os limites normais de peso e tamanho se aplicam. +100%.

Itens Grandes: O personagem não é limitado pela restrição de que os itens a serem arrebatados devem caber em uma mão. Eles podem ter *qualquer* tamanho, desde que estejam dentro do limite de peso. Itens grandes pesados demais para se levantar sempre aparecem ao alcance do braço. +50%.

Mais Peso: O limite de peso do personagem é superior a 2,5 kg.

Limite	Modificador de Custo
3,5 kg	+5%
5 kg	+10%
7,5 kg	+15%
10 kg	+20%
15 kg	+25%
25 kg	+30%

Cada +30% adicional multiplica o peso por 10 (por exemplo, uma tonelada custa +80%). Se o limite de peso ultrapassar a capacidade de levantamento com uma mão (2×BC), ele também *precisará* escolher a ampliação Itens Grandes.

Nova Limitação Especial

Recordar: O personagem convoca objetos *existentes* que chegam até ele através do espaço ou das dimensões. Eles devem ser posses pessoais. Ele pode convocar sua pistola, ou até seu traje de

combate, com Mais Peso, mas não os pertences *de outra pessoa*, muito menos itens dos quais só tenha ouvido falar. Isto ainda exige 10 segundos, 2 PF e um teste de IQ, mas sem redutores. Os itens recordados perduram indefinidamente, como se o personagem os tivesse buscado fisicamente. Como de costume, ele pode enviar os itens de volta a qualquer hora. Recordar é incompatível com Criação, Permanente e Improvisável. -25%.

Potencialização

Arrebatador se encaixa perfeitamente nos poderes cósmicos dos deuses e espíritos; os mais poderosos deles possuem Criação, Mais Peso e Permanente. Supers capazes de criar “construtos de força” possuem uma habilidade similar, mas não possuem Permanente e têm um Efeito Incômodo (-5%) para refletir o fato que os objetos são obviamente “falsos” e feitos de energia. Por fim, Arrebatador cabe em qualquer poder capaz de viagens dimensionais ou controle da matéria. O Talento é somado aos testes de IQ para usar a habilidade.

Arremedo

veja pág. MB41

Esta característica é típica de pagaios, döppelgangers, assassinos robóticos e outros seres que sejam adaptados fisiologicamente ou tecnologicamente para emular sons e vozes. Cabe ao Mestre decidir se ela é capaz de emular as “impressões vocais” que sistemas de segurança de alta tecnologia usam para verificar a identidade.

Alternativas

Arremedo é capaz de *imitar* animais, mas não de se *comunicar* com eles; para isso, use Falar com Animais (pág. 55). O Arremedo não é capaz de produzir sons de frequência baixa ou alta o suficiente a ponto de serem inaudíveis, a menos que o usuário também possua Fala Subsônica (pág. MB59) ou Fala Ultrassônica (pág. MB59).

Humanos normais possuem a *perícia* Arremedo (pág. MB180). O MJ pode permitir que personagens com essa perícia usem o maior valor entre ela ou IQ ao realizar testes para usar esta vantagem.

Nova Ampliação Especial

Biblioteca de Vozes: O personagem nunca se esquece de qualquer som ou voz que tenha imitado com sucesso. A manutenção dessa lista é trabalho do jogador. Para recordar uma amostra, o personagem deve adotar a manobra Concentrar e fazer um teste de IQ. +50%.

Potencialização

Arremedo se encaixa em poderes Som/Vibração e na maioria dos pode-

res de alteração do corpo. Ele também é uma habilidade provável para poderes relativos a animais ou ilusões. O Talento é adicionado aos testes de IQ para replicar sons ou imitar vozes.

Ataque Adicional

veja pág. MB42

Os principais candidatos para esta vantagem são os monstros capazes de atacar simultaneamente com várias partes do corpo (por exemplo, garras e presas), guerreiros sobre-humanos com níveis cinematográficos de experiência em combate, além de máquinas com computadores táticos avançados. Porém, o Mestre pode disponibilizar um ou dois níveis para *qualquer* campanha cinematográfica de artes marciais.

Alternativas

Use Ambidestria (pág. MB38) para personagens capazes de usar ambas as mãos com a mesma coordenação; o Ataque Adicional é para os capazes de usar as duas mãos ao mesmo tempo, o que é diferente. Para *apontar* contra vários alvos, escolha Rastreamento Ampliado (pág. 69). Heróis velozes que recebem várias *manobras* por turno devem comprar Padrão de Tempo Alterado (pág. 66).

Nova Ampliação Especial

Vários Golpes: O personagem é capaz de atacar mais de uma vez com a *mesma* arma ou parte do corpo. Isto quer dizer que é possível fazer mais ataques do que a quantidade existente de membros, armas naturais e habilidades de ataque. Ele *pode* usar seu melhor ataque várias vezes. +20%.

Nova Limitação Especial

Perícia Única: Seus Ataques Adicionais aplicam-se apenas a uma perícia de combate específica. Por exemplo, Ataque Adicional 2 (Perícia Única, Caratê) permite que o personagem ataque três vezes, mas pelo menos dois dos ataques deverão ser com a perícia Caratê. Para atacar mais do que uma vez usando uma perícia com uma arma, o personagem precisará de *uma* arma por ataque ou da ampliação Vários Golpes. -20%.

Potencialização

O Ataque Adicional é uma parte clássica dos poderes do chi, concedendo vários ataques aos mestres das artes marciais; tanto Vários Golpes quanto Perícia Única são apropriadas. Poderes de Metamorfose também podem ter esta habilidade, permitindo o uso efetivo de partes do corpo adicionais durante o combate. O Talento *não* afeta jogadas de ataque.

Ataque Constrictivo

veja pág. MB42

Além de ser a habilidade clássica da píton, também é adequada para qualquer ser com um “corpo de borracha”, inclusive supers com elasticidade, alienígenas em forma de bolhas e monstros de fantasia que envolvem sua presa.

Alternativas

O Ataque Constrictivo não é necessário para agarrar e esmagar (veja *Asfixia ou Estrangulamento*, pág. MB370); um valor suficiente de ST ou ST de Levantamento (pág. 77) faz com que os -5 para esmagar o corpo sem esta característica se tornem irrelevantes. Porém, apenas o Ataque Constrictivo permite sufocar um inimigo “sem as mãos”.

Nova Ampliação Especial

Engolfar: O personagem engolfa completamente sua vítima. Se não se libertar do momento em que for agarrada até o momento em que começar a ser esmagada, ela estará *imobilizada*; veja *Imobilizar* (pág. MB370). Esta imobilização ocorre totalmente sem as mãos. Porém, as vítimas com habilidades como Ataque Inato e Espinhos podem acertar o alvo automaticamente enquanto estiverem engolfadas. Neste caso, o personagem que faz o Ataque Constrictivo não terá direito a defesas ativas. +60%.

Potencialização

Esta é uma habilidade lógica para um poder de alteração corporal em um jogo de supers, caso no qual ela provavelmente acompanhará Pele Elástica, Flexibilidade, Morfose e/ou Elasticidade. O Talento é adicionado aos testes de ST para esmagar as vítimas.

Ataque Inato

veja pág. MB42

Se uma habilidade causar lesão e não for uma arma natural de combate corpo a corpo (como garras), ela será um Ataque Inato. Dada a variedade de ataques possuídos por heróis com poderes em quadrinhos, filmes e assim por diante, esta definição é *bem* abrangente. A primeira etapa ao projetar qualquer Ataque Inato é escolher seu tipo de dano:

Contusão: Este é mais apropriado para ataques que lancem enormes pedaços de matéria que não seja afiada, como bolas de pedra ou gelo (mas *não* balas; elas são perfurantes). Os feixes de força da superciência também se qualificam. Explosivos são ataques por contusão com Explosão (+50%/nível) e Fragmentação (+15%/dado); explosivos acionados por tempo, como granadas, incluem Retardo (variável).

Corrosão: Exemplos realistas são ácidos e bases fortes. Oxidantes poderosos também se qualificam, e tendem a ser Incendiários (+10%). Efeitos de desintegração de origem mágica, superpoderosa e supercientífica também se enquadram nesta categoria.

Corte: Ataques por corte quase sempre envolvem lâminas ou estilhaços, que podem ser feitos de osso, vidro, gelo, metal ou qualquer outra quantidade de outros elementos. Estilhaços *minúsculos* que causem dano principalmente como resultado de serem afiados possuem Sem Trauma por Impacto (-20%) e Sem Projeção (-10%). Ataques por corte costumam ser veículos para ataques venenosos de Acompanhamento.

Fadiga: Tranquilizantes são o exemplo óbvio do mundo real, e possuem Cíclico, Atraso e Resistível (todos altamente variáveis). Em NTs mais elevados, atordoadores sônicos e elétricos passam a ser possibilidades. Entre as opções sobrenaturais estão mágicas de sono e rajadas mentais psíquicas. A Fadiga é o único tipo de dano que pode ter ampliações de Perigos (veja pág. MB108). Ela não pode *ferir* objetos inanimados, mas com Perigo, o Mestre pode permitir que ela os *afete*; Congelamento pode resfriar um cheeseburger; Sufocamento pode privar de ar um motor; e assim por diante.

Perfuração: As observações sobre o dano por corte também se aplicam aqui, mas Sem Projeção não é permitida; ataques por perfuração nem sequer causam projeção, para começar.

Perfurante: O exemplo mais comum é uma bala ou um projétil do tamanho de uma bala. Consulte a seguir as observações detalhadas sobre projéteis; consulte *Armas como Ataques Inatos* (pág. 43) para simular armas de fogo.

Queimadura: Use este tipo para eletricidade, chamas, calor e radiação. Os exemplos incluem bolas de fogo, lasers, relâmpagos e feixes de partículas. Amplie o ataque com Explosão (+50%/nível) para uma bola de fogo, Radiação (+100%) para um feixe de partículas, ou Sobretensão (+20%) para um relâmpago. Ataques exóticos podem exigir combinações de modificadores de dano: Radiação e Sobretensão para feixes de partículas *carregadas*, Explosão e Sobretensão para relâmpagos *esféricos*, Sobretensão e Sem Ferimento (-50%) para um pulso eletromagnético (PEM) que afete somente sistemas elétricos etc.

Por Toxina: Venenos e doenças realistas possuem Cíclico, Atraso e Resistível (todos variáveis), mas toques da morte e mau-olhados sobrenaturais etc. também se qualificam como toxina, e costumam não ter esses modificadores. Um ataque físico direto que cause uma dosagem de um rad *em vez* da lesão possui Radiação (+25%).

Armas como Ataques Inatos

Para simular uma arma de fogo, comece com Ataque Perfurante com dados iguais ao seu dano. Ajuste Prec com Precisão (+5%/nível) ou Impreciso (-5%/nível); Distância de Tiro com Alcance Ampliado (+10%/nível) ou Alcance Reduzido (-10%/nível); CdT com Fogo Contínuo (variável); Tiros com Uso Limitado (variável), normalmente com Recarga Rápida; e Rco com Recuo Adicional (-10%/nível). Se a *Regra Opcional: Mau Funcionamento* (pág. MB279) estiver em uso, inclua Inconstante (variável) para que o ataque tenha um MauF. Armas realistas quase *nunca* têm a ampliação Variável. Para exemplos prontos, consulte *Armas de Fogo Embutidas* (pág. 136).

Munição

O Ataque Inato também pode simular diferentes munições: inclua Divisor de Armadura (2) (+50%) e transforme o ataque em *pouco* perfurante para munição perfurante de armadura; inclua Divisor de Armadura (0,5) (-30%) e mude o ataque para *muito* perfurante para ponta oca; inclua Divisor de Armadura (0,5) e Incendiário (+10%) para traçante. Munições especializadas podem não ser perfurantes; por exemplo, flechettes são por perfuração.

Outros Detalhes

Considerações como calibre e comprimento do cartucho são “efeitos especiais” (veja *Efeitos Especiais*, pág. 113). Eles podem fazer diferença durante o jogo — por exemplo, quando for necessário recarregar com munição capturada — mas não alteram o *custo em pontos*. O mesmo se aplica a uma quantidade de Tiros generosa demais para se qualificar como um Uso Limitado: ao projetá-la ainda é necessário definir um número. O personagem pode não entrar em tiroteios de 10 segundos, mas pode sair em uma missão de quatro dias. O Mestre pode exigir um parâmetro Tiros próximo ao de uma arma comparável no mundo de jogo. Esta não é uma limitação; não é diferente do Mestre definir que alguém que lance bolas de fogo o dia todo fique cansado (veja *Habilidades e Esforço*, pág. 159).

Em seguida, defina como o ataque administra seu dano:

Campo: Efeitos mais constantes e prejudiciais que cerquem o usuário, como uma cobertura de chamas, área de radiação, aura de definhamento etc., são por queimadura ou toxina, com Aura (+80%), Sempre Ativa (-40%) e Ataque Corpo a Corpo (-30%). Aqueles que ataquem emitindo um anel de fogo, gelo, veneno etc. que se expanda a partir de seu corpo possuem Efeito de Área (+50%/nível) e Emissão (-20%) em vez disso, com o tipo do dano dependendo da substância ou energia envolvida. Nenhuma das opções exige uma jogada de ataque, mas para usar uma Aura de maneira *ativa* é necessário realizar um ataque corpo a corpo desarmado.

Feixe: Supers e armas energéticas costumam projetar raios capazes de causar dano. A maioria deles são por queimadura, e absolutamente não *exigem* modificadores, mas os lasers têm Divisor de Armadura (2) (+50%) e feixes iônicos possuem Divisor de Armadura (5) (+150%). Feixes desintegradores causam dano por corrosão, frequente-

mente com Divisor de Armadura (10) (+200%) ou Cósmico (+300%). Feixes de força são por contusão, normalmente com Projeção Dupla (+20%); a maioria dos outros feixes por contusão possuem Sem Projeção (-10%). Feixes atordoadores causam dano por fadiga. Apenas “raios da morte” (sobrenaturais ou supercientíficos) têm possibilidade de causar dano por toxina. Para atingir com qualquer tipo de feixe deve-se fazer um teste contra Ataque Inato (Feixe).

Gás: Gases letais causam dano por toxina; já os não-letais, por fadiga. Ataques de sopro fictícios possuem Cone (variável), mas supers e magos capazes de criar *nuvens* de gás devem escolher Efeito de Área (+50%/nível) em vez disso. Escolha *um* entre Agente Respiratório (+50%), Agente Sanguíneo (+100%) ou Agente de Contato (+150%) para qualquer ataque gasoso. Flutuação (+20%) e Persistente (+40%) são úteis para gases duradouros, e o Mestre pode permiti-los até em conjunto com Cone. Use Ataque Inato (Sopro) para atingir o alvo com um Cone. Efeitos de Área dependentes de um feixe, olhar ou pro-

jétil usam a especialização apropriada de Ataque Inato para atingir o alvo.

Líquido: Líquidos têm Cone (variável) ou Jato (+0%); ataques de sopro em fantasia com Cone também deverão ter Alcance Reduzido, $\times 1/5$ (-20%). Ácidos causam dano por corrosão, ao passo que líquidos flamejantes causam dano por queimadura; ambos podem ser Cíclicos (variável), se aderirem ao alvo. Jatos de água funcionam por contusão, normalmente com Projeção Dupla (+20%) e Sem Ferimento (-50%). Venenos causam dano por fadiga ou toxina, e possuem *um* entre Agente Sanguíneo (-40% para Jato, +100% para Cone), Agente de Contato (-30% para Jato, +150% para Cone), ou Agente Respiratório (+50%). Para atingir o alvo com líquidos saídos da mão ou da boca, o teste deve ser contra Ataque Inato (Feixe) ou (Sopro), respectivamente.

Maldição ou Rajada Mental: Efeitos sobrenaturais nocivos que ultrapassam a RD podem ter *qualquer* tipo de dano. Use queimadura para ataques pirocinéticos; fadiga para ataques não-letais, com Congelamento (+20%) para Criocinese, Falta de Sono (+50%) para uma mágica de sono, e assim por diante; ou toxina para uma mágica da morte ou um ataque telecinético. Inclua Imprecação 1 (+100%) para mágicas ou Imprecação 2 (+150%) para habilidades psíquicas. Veja *Atribuição* (pág. 44) para observações adicionais. Como não há impacto físico, inclua Sem Projeção (-10%) se o dano for por contusão ou por corte. Imprecações usam um teste de Vontade, não uma jogada de ataque normal.

Projétil: Projéteis não *exigem* modificadores, mas estão entre os poucos ataques que são rotineiramente Guiados (+50%), Teleguiados (variável), ou que atacam vindos De Cima (+30%). Eles podem causar praticamente qualquer tipo de dano: por queimadura no caso de bolas de fogo, contusão no caso de pedras, perfuração para lanças de gelo, e assim por diante. *Tempestades* de fogo, pedra, gelo, etc. são ataques mágicos e de superpoderes comuns, e têm Efeito de Área (+50%/nível), com Persistente (+40%) e possivelmente Barreira (+30% ou +60%) se mantiverem posição por algum tempo, e, frequentemente, Bombardeio (variável). Para emular armas de fogo, veja *Armas como Ataques Inatos* (quadro). Use Ataque Inato (Projétil) para atingir o alvo.

Toque: A maior parte do arsenal corporal natural se resume a Garras, Golpeadores ou Dentes; mas um ataque corpo a corpo que opere independente da ST do usuário é um Ataque Inato com a limitação Ataque Corpo a Corpo (variável). Use esta opção para um anjo capaz de convocar uma espada flamejante



(queimadura), um robô com uma espada de energia embutida (corte), ou um mestre do kung fu que ataque com um toque letal (por toxina). Inclua Agente de Contato (-30%) para ataques que precisem atingir pele exposta, Cósmico (+300%) para ataques sobrenaturais que ignorem a RD *completamente*, como a mágica Toque Mortal (pág. MB246). O usuário deverá fazer um ataque corpo a corpo desarmado para atingir o alvo.

Veneno: Garras, presas etc. envenenadas causarão dano por fadiga ou toxina, a menos que o veneno seja *muito* incomum. Ataques desse tipo sempre têm Acompanhamento (+0%). O usuário deverá fazer um ataque corpo a corpo para atingir o alvo com o ataque transmissor.

Por fim, se o ataque tiver uma *possibilidade* de causar um efeito nocivo além da lesão penetrar a RD, inclua Efeito Colateral (variável). Isto é comum para feixes que simulam o funcionamento de atordoadores de alta tecnologia, pistolas paralisadoras e assim por diante. Se o ataque causar fraqueza ou incapacidade *automaticamente* após causar lesão suficiente, deve receber a ampliação Sintomas (variável), em vez disso. Ataques por Fadiga ou toxina que representem venenos ou gases venenosos geralmente têm Sintomas.

Alternativas

Atribuição (pág. 44) é um ponto de partida muito melhor para um ataque

completamente não-letal... e as ampliações Coma e Ataque Cardíaco também fazem da Atribuição um ataque letal superior do tipo “tudo ou nada”. Para socar, chutar ou estrangular oponentes à distância, compre Telecinese (pág. 80).

Potencialização

Qualquer poder que não seja completamente não-violento pode ter um Ataque Inato. O tipo de dano e o modo de aplicação devem combinar com o foco e a fonte do poder; consulte *muitos* exemplos mencionados acima. Em todos os casos, Talento concede um bônus na jogada de ataque.

Atribuição

veja pág. MB43

A Atribuição cobre qualquer ataque capaz de causar algum efeito diferente da lesão (veja *Ataque Inato*, pág. 42) ou restrição física (veja *Retenção*, pág. 72). As formas genéricas de atribuição comumente vistas na ficção incluem:

Ataque Sensorial: Algumas Atribuições afetam a todos que estejam por perto através de seus sentidos. Ataques desse tipo possuem Efeito de Área (+50%/nível) e Emissão (-20%). Clarões ofuscantes têm Base Visual (+150%), com uma ampliação Desvantagem que causa Cegueira (+50%); uivos, estrondos etc., têm Base Auditiva (+150%) e causam Surdez (+20%). Como no caso do gás,

não será necessário um teste para atingir o alvo; todos na área estarão expostos.

Campo: O usuário emite constantemente um campo nocivo; por exemplo, um demônio pode fazer com que todos aqueles que se aproximem dele sofram Agonia (+100%). Se ele afetar todos que estão ao seu redor *uma vez*, quando entrarem dentro da distância de uso da habilidade pela primeira vez, deve-se escolher Efeito de Área (+50%/nível) e Emissão (-20%). Se ele atacar automaticamente qualquer um que tocar ou que tocá-lo *cada vez* que estabelecer contato, deve-se usar Aura (+80%) e Ataque Corpo a Corpo (-30%), em vez disso. Em qualquer dos casos, inclua Sempre Ativa. Esta é uma limitação de -10%, uma vez que as Atribuições são socialmente inconvenientes, mas não são fisicamente problemáticas para o *usuário*. Não é exigido um teste para atingir o alvo, mas aqueles que possuam a ampliação Aura podem tentar afetar ativamente uma vítima com um ataque corpo a corpo.

Feixe: Um ataque à distância que afeta um alvo; por exemplo, um raio paralisador ou encolhedor. Esta é a forma mais básica de Atribuição. Ela é especialmente adequada para supers, deuses e armas de feixe de tecnologia avançada. Para atingir o alvo, o usuário deve fazer um teste da perícia Ataque Inato (Feixe).

Gás: Gás sonífero, paralisante e similares. Essas Atribuições possuem Efeito de Área (+50%/nível) e *uma* entre Agente Respiratório (+50%), Agente Sanguíneo (+100%), ou Agente de Contato (+150%). Para uma nuvem móvel de gás, inclua Flutuação (+20%) e Persistente (+40%). Um gás que envolva o atacante terá Emissão (-20%), em vez disso. Gases insidiosos possuem Assinatura Inexistente (+20%) e possivelmente Atraso (variável). Não é necessário um teste para acertar o alvo; o gás tem uma possibilidade de afetar todos que sejam expostos a ele.

Maldição: As atribuições em fantasia ou terror estão mais para “mágicas” que para “rajadas de poder”, com o atacante invocando forças sobrenaturais para enfraquecer ou incapacitar seu inimigo. A única exigência é Imprecação 1 (+100%). Para simular as mágicas das págs. MB242–253, deve-se incluir os devidos níveis de Custo Fadiga (-5%/nível) e Gasto Adicional de Tempo (-10%/nível). A maioria dos efeitos mentais são Baseados em Vontade (+20%). Nunca é necessário fazer algum teste para acertar o alvo; as Imprecações usam um teste de Vontade em vez disso.

Olhar: O olhar é um condutor comum para Atribuições sobrenaturais. Por exemplo, um olhar hipnótico pode fazer o alvo dormir. Se o olhar funcionar em qualquer alvo que o atacante

seja capaz de ver, ele terá a *ampliação* Base Visual (+150%). Para atingir o alvo, o usuário deverá fazer um teste da perícia Ataque Inato (Olhar). Os ataques por olhar de monstros de fantasia costumam funcionar a curta distância e ser semelhantes a maldições; aplique Imprecação 1 (+100%) e a *limitação* Base Visual (-20%), em vez disso. Para afetar o alvo, o usuário deve fazer o teste de Vontade costumeiro para Imprecação.

Rajada Mental: Ataques diretos de uma mente a outra, com capacidade para atordoar ou entorpecer, são habilidades psíquicas comuns. Essas Atribuições possuem Imprecação 2 (+150%) e Baseado em Vontade (+20%). Se o ataque for *totalmente* indetectável, deve-se incluir Assinatura Inexistente (+20%). Como é o caso com todas as Imprecações, o único teste necessário é o teste de Vontade.

Toque: Monstros, mágicos e supers frequentemente precisam tocar aqueles a quem desejam afetar. A forma mais sim-

ples para isto é o Ataque Corpo a Corpo (-30%). Ataques que precisem tocar a pele nua ou uma ferida aberta possuem Agente de Contato (-30%) ou Agente Sanguíneo (-40%), respectivamente, ao passo que ataques sobrenaturais capazes de ultrapassar a RD recebem Imprecação 1 (+100%). O usuário deverá fazer um ataque corpo a corpo desarmado para atingir o alvo. No caso da Imprecação, ele deverá fazer uma Disputa Rápida para ver se a Atribuição funciona somente *depois* de garantir um acerto.

Veneno: As toxinas normalmente causam fraqueza, paralisia, inconsciência, coma ou ataque cardíaco. Aquelas que são ministradas por presas, garras etc., possuem Acompanhamento (+0%), ao passo que borrifos ou saliva venenosa possuem Agente de Contato (-30%) ou Agente Sanguíneo (-40%). Muitos venenos levam tempo para funcionar; se for o caso, deve-se incluir Atraso (variável). O usuário deverá fazer um

ataque corpo a corpo com uma arma natural para atingir o alvo. Para atingir o alvo com um borrito ou saliva, o teste deve ser contra Ataque Inato (Sopro).

As Atribuições com efeito maior que o atordoamento também têm ampliações especiais. Os efeitos podem ser inconvenientes (Irritante, Vantagem Anulada, ou níveis modestos de Penalidade em Atributo ou Desvantagem), incapacitantes (Incapacitação ou níveis extremos de Penalidade em Atributo ou Desvantagem), ou letais (Coma ou Ataque Cardíaco). Deve-se notar que a Asfixia normalmente *não* é letal; ela responde a tratamento mundano que exige dois segundos e um teste de Primeiros Socorros (respiração artificial, aplicação de máscara de oxigênio, manobra de Heimlich etc., dependendo dos “efeitos especiais”).

A ampliação Vantagem é um caso especial. Ela é útil para ataques especializados; por exemplo, ela pode ser capaz de encolher o alvo (Encolhimento, +50%/nível) ou transformá-lo em um espectro (Insustancialidade, +800%). Porém, ela também é um elemento central em muitas habilidades *benéficas*, que usam regras especiais; veja *Atribuições Benéficas* (quadro).

Lembre-se que uma Atribuição pode ter vários efeitos. Se um efeito se aplicar somente quando a vítima fracassar em seu teste de HT por 5+ ou em caso de falha crítica, ele será “secundário” e terá 1/5 do valor. Se o Mestre assim o desejar, efeitos que exijam um sucesso decisivo no teste do *usuário* (jogada de ataque, teste de Vontade para a Imprecação etc.) também podem ser secundários.

Por fim, observe que o custo-benefício costuma ser maior ao incluir a ampliação Imprecação do que ao comprar níveis elevados de Atribuição Contra um alvo com HT elevada, uma Disputa Rápida de Vontade vs. HT tem maior possibilidade de ter sucesso do que um teste de HT sem resistência (mesmo com penalidade) tem de fracassar.

Alternativas

Um Ataque Inato com as ampliações Efeito Colateral ou Sintomas (veja pág. MB109) pode possuir efeitos semelhantes a Atribuições, além do dano. Efeito Colateral é melhor que Atribuição para simular armas de “baixa letalidade”. Sintomas geralmente são superiores para venenos e doenças que incapacitam causando somente lesões moderadas.

Curandeiros devem observar que a vantagem Cura (pág. 49) custa *bem menos* que Atribuição com Vantagem, Regeneração.

Nova Ampliação Especial

Desvantagem Anulada: A vítima perde uma desvantagem específica por um

Regras Opcionais para Atribuições

As atribuições não *precisam* ter efeitos nocivos sobre alvos vivos. Estas regras abordam duas exceções comuns.

Atribuições Benéficas

Se os efeitos de uma Atribuição forem tão inquestionavelmente positivos que ninguém jamais tentaria se opor a eles, o Mestre poderá inverter o sinal no modificador de HT; por exemplo, com Atribuição 3 ocorreria um teste de HT+2 em vez de HT-2. A duração se tornará uma quantidade de minutos igual à margem de *sucesso* do objetivo, e não sua margem de fracasso.

Se uma Atribuição deste tipo tiver Imprecação, o objetivo poderá se *abster* do direito à resistência. A habilidade funcionará se o usuário tiver sucesso em um teste de Vontade sem resistência (com as penalidades costumeiras para a distância). Neste caso, a duração em minutos será igual à margem de sucesso do *usuário*.

Atribuições e Alvos Inanimados

Uma Atribuição pode afetar qualquer coisa que possua um valor de HT... se o alvo for suscetível a seus efeitos. A maioria dos objetos inanimados, inclusive todas as máquinas, possuem Imunidade a Danos ao Metabolismo. Isto impede a maioria das Atribuições, com duas exceções.

Atribuições restritas a alvos inanimados por causa de modificadores de Acesso (como “Apenas em Elétrico”) afetam esses objetos *em vez* de seres vivos. Isto é aceitável somente em conjunto com efeitos que façam sentido para os alvos pretendidos. É possível deixar uma máquina “inconsciente” interrompendo sua energia, mas não é possível causar náusea.

Atribuições que causem Invisibilidade, Encolhimento e outras transformações por meio do modificador Vantagem, afetam a *tudo*. Para evitar que mesmo personagens com níveis baixos eliminem planetas, o Mestre deve permitir que alvos não-vivos, homogêneos e difusos adicionem seu MT ao seu teste de resistência (um planeta do tamanho da Terra tem MT +43). Se a HT modificada chegar a 21+ após aplicar o MT e o modificador de HT da Atribuição, a resistência será *automática* — nada acontecerá.

minuto por ponto pelo qual fracasse em seu teste de HT. Se ela não possuir a desvantagem em questão, não haverá efeito. O valor é +10% por ponto do valor da desvantagem. Se a desvantagem vier em níveis, deve-se especificar qual o nível a ser anulado.

Potencialização

A maioria dos poderes é capaz de justificar algum tipo de Atribuição. Até mesmo poderes completamente *benéficos*, como Cura Psíquica, o poder divino do Deus da Medicina etc., têm possibilidade de incluir Atribuições com Desvantagem Anulada ou Vantagem, ou com Êxtase, Sono ou Inconsciência para uso como anestésico. O Talento concede um bônus em testes para atingir o alvo com Atribuições, e beneficia testes de Vontade no caso de Imprecação.

Bom Senso

veja pág. MB45

O Bom Senso costuma representar a sabedoria prática, mas há outras opções. Mentes Digitais com amplos bancos de dados de experiências passadas, ou a aptidão de pensar vários passos à frente, podem receber os mesmos benefícios. De forma mais dramática, esta característica pode representar a orientação divina; afinal de contas, o conselho dado ao jogador pelo Mestre vem de um Poder Superior, do ponto de vista do personagem.

Alternativas

Personagens bons em evitar decisões *incorretas* em vez de decisões *idiotas* possuem Intuição (pág. 60). “Correta” não significa automaticamente a mesma coisa que “inteligente”!

Nova Ampliação Especial

Ciente: Não só o MJ avisa o jogador que ele está prestes a fazer algo de idiota... ele também pode perguntar o que seria *inteligente* de se fazer na situação atual. Ele fará o teste em segredo contra a IQ do personagem; quanto melhor o resultado, melhor o conselho. +50%.

Potencialização

O Bom Senso pode ser psíquico: a capacidade de acessar a sabedoria coletiva de outros se encaixa na Telepatia, enquanto a capacidade de ver o suficiente do futuro para saber o resultado de suas ações é adequada para a PES. Em vez disso, ela pode representar a sabedoria divinamente concedida, o que a torna adequada para um poder divino. Personagens com poderes morais podem receber orientação similar de suas “bússolas morais”. O Talento é adicionado aos testes de IQ para usar esta habilidade.

Camaleão

veja pág. MB46

Esta habilidade é adequada não somente para camaleões naturais, mas também para ilusionistas de todas as estirpes e personagens com camuflagem de alta tecnologia embutida.

Alternativas

Personagens capazes de efetivamente afetar seu corpo devem escolher Morfose (pág. 62), e aqueles capazes de desaparecer completamente acharão a Invisibilidade (pág. 60) mais eficiente.

Novas Ampliações Especiais

Controlável: O personagem pode escolher conscientemente seu padrão de superfície. Os efeitos são principalmente estéticos, mas há um benefício colateral útil: é possível adotar um padrão de alta visibilidade que conceda +2 por nível em tentativas de sinalizar para outros e distrair inimigos, bem como a testes de outros para perceber a presença do personagem. Esta ampliação é mutuamente exclusiva com Sempre Ativa. +20%.

Dinâmico: O padrão de superfície do personagem adapta-se instantaneamente a novos ambientes e corrige o “desfoque de movimento”. O personagem recebe seu bônus *integral* em Furtividade (+2 por nível) em movimento. +40%.

Potencialização

Qualquer tipo de alteração do corpo ou poder de ilusão pode incluir Camaleão. O Talento adiciona mais um bônus a testes de Furtividade para evitar ser visto.

Caminhar no Ar

veja pág. MB46

Em histórias fantásticas, tanto modernas quanto tradicionais, a capacidade de andar no ar não é tão comum quanto o voo verdadeiro. Contudo, é uma boa maneira de representar as capacidades daqueles que ainda não dominaram por completo os poderes que em algum momento permitirão que eles voem. O Mestre deve considerar tratar esta vantagem como uma “reserva” que possa ser completada pelos jogadores com pontos ganhos para comprar Voo.

Alternativas

A comparação óbvia é com o Voo (pág. 89), que é muito mais capaz (e duas vezes mais caro). Aqueles capazes de movimentos aéreos limitados devem comparar com Super Salto (pág. 78).

Novas Limitações Especiais

Escolha Específico (pág. 111) se o personagem somente for capaz de andar sobre um tipo específico de gás. “Ar

comum” não é permitido, mas poeira, fumaça e vapor d’água (nuvens, vapor etc.) são todos possíveis. O valor é -40% para a maioria das substâncias, mas gases especialmente incomuns ou obscuros, como o hidrogênio puro, podem valer -60%, a critério do Mestre.

Altura Máxima: O personagem não pode andar muito afastado do solo. Um limite de 9 metros vale -10%; um limite de 3 metros vale -20%; e um limite de 1,5 metro vale -25%.

Mais Leve que o Ar: A habilidade do personagem funciona deixando-o mais leve que o ar ou em estado gasoso. O vento o move a um metro por segundo na direção para a qual estiver soprando para cada 8 km/h de sua velocidade. -10%.

Planetário: O personagem faz força contra o campo gravitacional de um planeta ou anda pelas linhas de seu campo magnético. Sua habilidade é inútil na ausência de um planeta. -5%.

Somente Vertical: O personagem é capaz de subir somente em linha reta, como se usasse uma escada feita de ar. Ele é totalmente incapaz de se mover na lateral. -25%.

Potencialização

Caminhar no Ar serve para quase qualquer poder que inclua Voo. Poderes elementais são especialmente prováveis, especialmente Água (com Específico, Vapor), Ar, Calor/Fogo (com Específico, Fumaça), Magnetismo (com Planetário), e Terra (com Específico, Poeira). A Psicocinese é outra boa opção, assim como um poder espiritual que permita ao usuário convocar sílfides para carregá-lo pelos ares. Poderes cósmicos e divinos são capazes de permitir que deuses e seus servos caminhem nas alturas acima de seus rebanhos. O Talento é somado a todos os testes de DX para movimentação e para evitar ou interromper uma queda.

Caminhar sobre Líquidos

veja pág. MB46

Caminhar sobre Líquidos é famoso como um milagre bíblico, mas não *precisa* ser sobrenatural. Os insetos da família *Gerridae* permanecem à tona devido à interação entre a tensão superficial e seus pelos repelentes de água, e conseguem “andar” sobre a água ao gerar turbilhões minúsculos que funcionam como os remos de um barco. Supers diminutos, fadas e robôs em miniatura podem desfrutar de capacidades similares.

Personagens capazes de andar somente sobre um tipo particular de líquido têm Específico (pág. 111). Por ser extremamente comum, a água vale apenas -10%. Líquidos mais incomuns valem de -40% a -60%, a critério do Mestre.

Em jogos cinematográficos, o Mestre deverá considerar permitir que personagens capazes de andar sobre a água se movam na velocidade das correntes e ondas da superfície, se tiverem sucesso em um teste de DX ou Esportes (Surfe) para manter o equilíbrio.

Alternativas

Caminhar sobre Líquidos só funciona sobre a água líquida; para mover-se facilmente através do gelo e da neve, escolha Adaptação ao Terreno (pág. 39). Indivíduos capazes de se mover rapidamente *por dentro* de líquidos possuem Anfíbio (pág. 40) ou Sem Pernas (Aquático) (pág. MB156), normalmente com Deslocamento Ampliado (Água) (pág. 50).

Nova Ampliação Especial

Submerso: O personagem também é capaz de andar enquanto está *embaixo* do líquido. Use as regras para Caminhar no Ar, mas uma “queda” significa apenas que o personagem está nadando em vez de andando. +20%.

Potencialização

As opções mais óbvias são poderes elementais Água e poderes divinos e espirituais associados a entidades que governam as águas. Indivíduos com poderes do chi altamente desenvolvidos também podem ser capazes de correr sobre líquidos; uma façanha atribuída aos ninjas nas lendas. Os poderes de metamorfose mais cinematográficos podem até permitir que um super de tamanho humano “ande” sobre a água como um inseto. O Talento é somado aos testes de DX e de perícias para movimentação.

Canalização

veja pág. MB46

Normalmente, a Canalização permite que o usuário funcione como um condutor para o mundo espiritual, mas o Mestre pode permitir variantes que permitam o contato com o mundo dos sonhos, o passado, universos paralelos, o ciberespaço etc., em vez disso. Cada forma de Canalização é uma vantagem separada.

Alternativas

Para *falar* com espíritos, use Médiun (pág. 61). Personagens que sejam possuídos por um espírito que conceda capacidades sobre-humanas deverão assumir Forma Alternativa (veja *Metamorfose*, pág. 62), possivelmente com a limitação Incontrolável, que representa sua identidade possesora.

Nova Ampliação Especial

Consciente: O personagem permanece consciente do mundo ao usar sua habilidade e pode se mover e agir normalmente enquanto os espíritos falam por meio dele. +50%.

Novas Limitações Especiais

A Canalização costuma exigir um ritual ou uma sessão espírita para ser utilizada. Se for esse o caso, inclua Requer Preparo (pág. MB115). Outra limitação é frequente em vários cenários:

Especializada: O personagem é capaz de canalizar somente uma classe específica de espíritos. Entre as possibilidades estão anjos, demônios, elementais, fadas, fantasmas e qualquer outra coisa que o Mestre esteja disposto a permitir. -50%.

Potencialização

A Canalização se adéqua a praticamente qualquer poder sobrenatural. O Talento é adicionado a testes de Vontade para entrar em estado de transe e para resistir à Possessão (ou outros

ataques mentais) por entidades canalizadas.

Clarissenciência

veja pág. MB47

Com os modificadores adequados, a Clarissenciência pode emular praticamente qualquer tipo de visualização remota. Em um cenário “realista”, a maioria dos psis devem ter Clariaudiência (-30%) ou Clarividência (-10%), uma vez que poucos deles alegam possuir a Clarissenciência completa. Por outro lado, níveis elevados de Alcance Ampliado (pág. MB102) são apropriados; a capacidade de cobrir uma distância global (Alcance Ampliado 19, +190%) parece ser lugar comum entre pessoas com visão remota.

Projeção

A Projeção, uma ampliação para Clarissenciência (acima), uma limitação para Insustancialidade (pág. 58), Saltador (pág. 72) e Dobra (pág. 51), possibilita enviar uma projeção enquanto o corpo repousa inconsciente no mundo físico. A visibilidade e a potência da projeção dependem da vantagem subjacente, mas algumas regras sempre se aplicam.

O mais importante é que o corpo *não fica* em animação suspensa. Se a pessoa que realiza a projeção precisar comer e beber, ela sofrerá de inanição ou desidratação se permanecer ausente por muito tempo, a menos que tenha providenciado alimentação por meios artificiais. (O Mestre pode permitir que as projeções consumam sustento, na forma de energia espiritual, alimento astral, ou o que for, capaz de satisfazer essas necessidades, se estiver de acordo com o cenário). Se a pessoa que faz a projeção precisar respirar, seu corpo comatoso também precisará de ar.

Qualquer coisa capaz de causar lesões ou fadiga ao corpo terá seus efeitos de costume quando a pessoa estiver fora. Do mesmo modo, a privação de sono, ataques ampliados com Afeta Insustancial e assim por diante, afetam a projeção. Todas as perdas de PV e PF afetam a *mesma* reserva, independente de qual forma as sofra. A projeção sofrerá qualquer efeito negativo: choque, atordoamento etc. Se a projeção chegar ao ponto de ficar “inconsciente”, ela desaparecerá, em vez disso. A mente voltará para o corpo, que permanecerá inconsciente até se recuperar.

Caso ocorra a *morte*, as consequências dependerão de qual forma sofreu a lesão letal. Se tiver sido a projeção, a personalidade e a mente do projetor estarão perdidas, mas seu corpo poderá sobreviver como uma casca irracional; use as regras para *Ferimentos Fatais* (pág. MB423), mas a vítima jamais poderá acordar. Se o corpo tiver morrido, o projetor terá direito a um teste de Vontade -15, modificado pelo Talento, no momento da morte. O sucesso significará que sua habilidade de projeção será trocada pela metacaracterística Entidade Astral (pág. MB262) e ele se tornará um “fantasma” no reino onde sua projeção estava. O fracasso significa simplesmente que ele estará morto.

Forma Projetada: Estas regras também se aplicam a Forma Alternativa com Forma Projetada (pág. 63). Porém, *ambas* as formas serão físicas, e se uma delas morrer, ambas morrerão. Se PV ou PF diferirem use os valores do corpo inconsciente e escale todas as perdas sobre a forma projetada proporcionalmente; por exemplo, se um homem com 10 PV tiver 20 PV em forma animal e perder 8 PV na forma animal, deverá marcar 4 PV.

Mente Segmentada: Projetores com esta característica enviam *todas* as instâncias de suas mentes ao fazer a projeção. Eles não podem “deixar para trás” uma mente para controlar seu corpo. Para ter dois corpos conscientes, escolha Duplicação.

Supers, deuses e outros tipos de seres com poderes elevados estão além desses limites. Eles provavelmente terão uma ou mais das poderosas ampliações a seguir.

Alternativas

Use Detectar (pág. 51) para habilidades que permitam ao usuário saber que “há algo lá”, mas pouca coisa além disso. A Visão Penetrante (pág. 88) é uma opção melhor para um herói capaz de ver *através* de objetos distantes. O Sentido de Monitoramento (pág. 74), com destaque para o Para-Radar, é mais adequado para habilidades extrassensoriais com explicações pseudocientíficas.

Novas Ampliações Especiais

Consciente: O personagem é capaz de sentir o ambiente ao redor de seu corpo com o uso de sua habilidade. Ele ainda é capaz de *prestar atenção* a apenas um conjunto de sentidos. Ao início de cada turno de combate, ele deverá declarar se está priorizando seus sentidos naturais ou os remotos. Concentrar-se para mover os sentidos deslocados ou mudar sua orientação dá a prioridade a eles *automaticamente*, a menos que o personagem também tenha Segunda Natureza (a seguir). Todas as tarefas que dependam dos sentidos que não estão priorizados, inclusive jogadas de ataque, jogadas de defesa e testes de Sentidos, têm redutor de -4. +50%.

Projeção: O personagem não envia meramente seus sentidos para além do corpo... ele envia sua *consciência*. Seu corpo cairá inconsciente, a menos que ele também possua Consciente. Sua personalidade projetada será vulnerável somente a mágicas, habilidades mentais, Imprecações etc. Consulte *Projeção* (pág. 47) para outras regras. +0% se o personagem só puder afetar o mundo insubstancial (uma nova capacidade que equilibra o fato de deixar o corpo não só insensível, mas também inconsciente); +140% se o personagem também for capaz de usar mágicas, habilidades mentais e Imprecações sobre o mundo material a partir de seu ponto de vista. Se outras pessoas puderem ver sua projeção, inclua Visível (pág. 112) também.

Segunda Natureza: A habilidade do personagem é reflexiva. Ele pode iniciá-la como uma ação livre e mudar seu ponto de vista tão rapidamente quanto uma pessoa pode mudar o foco do olhar. Ele ainda precisará se concentrar por um minuto e fazer um teste de IQ-5 se o ponto de vista desejado estiver fora do alcance visual, com os efeitos negativos de costume em caso de fracasso. Esta ampliação é mais barata que Tempo Reduzido, mas aplica-se somente à Clarissenciência. +70%.

Potencialização

Esta vantagem (normalmente limitada com Clariaudiência, Clariosmia, ou Clarividência) é uma das habilidades definitivas da PES. Com a ampliação Projeção, ela também se encaixa perfeitamente na Projeção Astral. Os modificadores podem adaptá-la a muitos outros poderes sobrenaturais, principalmente poderes espirituais. O Talento é somado aos testes de IQ para ativar a habilidade e mudar de ponto de vista, e também a todos os testes de Sentidos para perceber coisas enquanto esta habilidade é usada.

Controle da Mente

veja pág. MB49

O folclore atribui a capacidade de controlar mentes a uma grande variedade de entidades sobrenaturais, inclusive demônios, ninfas, vampiros e divindades. Provavelmente esta é apenas uma cobertura diplomática para as realidades da insanidade ou da criminalidade... mas as histórias poderiam ser verdadeiras em um cenário de fantasia ou horror. A maioria dos dons inatos usa o Controle da Mente sem modificadores. Inclua Telepático (-10%) se a influência for psíquica. Algumas alternativas:

Drogas: O atacante usa uma droga para fazer com que sua vítima fique sugestível. Isto exige uma mordida, um beijo ou algum outro contato mais íntimo. Algum tempo após a exposição, o objetivo terá direito a um teste de resistência com base em HT. Inclua Baseado em HT (+20%), Agente Sanguíneo (-40%), Independente (+70%), e Atraso (1 minuto ou 1 hora) (-10% ou -20%). Se *qualquer um* for capaz de dar ordens ao objetivo, inclua a limitação Títere (-40%).

Feromônios: O usuário transpira uma nuvem invisível de compostos químicos que desperta a atração naqueles que sejam expostos a ela. As vítimas devem estar dentro de um raio de dois metros e respirar o gás; esta habilidade não funciona com a visão ou o tato. O controlador pode *comandar* apenas um objetivo por segundo, com a penalidade de costumeira de -1 por objetivo além do primeiro. Inclua Efeito de Área 1 (+50%), Emissão (-20%), e Base Olfativa (-20%). Acesso (Apenas no sexo

oposto) (-20%) e Controle de Emoção (-50%) são prováveis, mas não exigidas.

Hipnose Cinematográfica: O controlador deve estabelecer contato visual com sua vítima e hipnotizá-la para dar ordens. Isto exige Base Visual (-20%). Sugestão (-40%) é comum.

Vibrações: O controlador emite vibrações que influenciam as emoções. Inclua Controle de Emoção (-50%), com Baseado em HT (+20%) para vibrações inaudíveis ou Base Auditiva (-20%) para sons audíveis (comum para bardos de fantasia e sereias míticas).

Alternativas

Níveis extremos de Carisma (pág. MB47) normalmente podem obter efeitos similares. A capacidade de transformar os outros em Aliados no longo prazo é a Dominação (pág. MB55), ao passo que a de entrar na mente do objetivo e operar seu corpo diretamente é a Possessão (pág. 67).

Nova Ampliação Especial

Independente: A habilidade de Controle da Mente do personagem não exige atenção contínua. Se ela funcionar, ele estará livre para fazer outras coisas. Ele ainda precisará se concentrar para iniciar o controle, mas não poderá pedir o bônus de +2 ou +4 por concentração prolongada. Se a vítima não conseguir resistir, o controle permanecerá por um minutos por ponto pelo qual ela tenha perdido a Disputa Rápida; o personagem não poderá manter o efeito indefinidamente através da concentração. Estes inconvenientes são pequenos em comparação com os benefícios. Em primeiro lugar, somente uma tentativa de forçar o objetivo a agir contra seus princípios será capaz de romper o controle; o próprio personagem já estará fora da equação, portanto, incapacitá-lo não mudará *nada*. Em segundo lugar, como sua atenção não estará dividida, cada contato será separado de todos os outros; não haverá a penalidade igual a -1 por escravo, e uma falha crítica com uma das vítimas não libertará as demais. +70%.

Novas Limitações Especiais

Controle de Emoção: O personagem não é capaz de controlar as *ações* do objetivo, apenas seus sentimentos. Para algumas orientações sobre o que é possí-

Eu posso te matar com meu cérebro.

– River Tam, Firefly

vel, consulte a perícia Despertar Emoção (pág. MB195). O Controle de Emoção é mutuamente exclusivo com Somente Condicionamento e Sugestão. -50%.

Sugestão: O personagem não é capaz de ordenar que o objetivo realize ações específicas; ele pode apenas sugerir um curso de ação *geral*. Os efeitos são de acordo com os da perícia Sugerir (pág. MB195). Sugestão é mutuamente exclusiva com Somente Condicionamento e Controle de Emoção. -40%.

Potencialização

O Controle da Mente é apropriado para *muitos* poderes sobrenaturais, especialmente a Telepatia. Ademais, a hipnose é comum para poderes do chi, feromônios se encaixam em poderes biológicos e químicos e as vibrações cabem no poder Som/Vibração. Com Somente Cibernética (pág. MB68), Controle da Mente permite até mesmo o controle de computadores ("ciberpsi"); a habilidade definitiva de Telepatia sobre Máquinas. O Talento é somado aos testes de IQ para usar a habilidade em todos os casos.

Controle do Metabolismo veja pág. MB50

A capacidade de controlar as funções corporais involuntárias é um truque clássico de mestres do kung fu e iogues, sem falar nos supers e alienígenas inspirados neles. Porém, ela não precisa ter um clima místico; a engenharia genética ou o uso de implantes podem conceder esta vantagem a um humano modificado ou a um ciborgue.

A critério do Mestre, o Controle do Metabolismo pode permitir que o usuário simule estar passando por atribulações: doenças, reações a drogas, ataque cardíaco, etc. Para desvendar a trapaça, testemunhas precisam vencer uma Disputa Rápida de Diagnose contra HT + Controle do Metabolismo do usuário.

Alternativas

Considere incluir Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue) (pág. MB94), Não Respira (pág. MB73), ou Não Come nem Bebe (pág. MB72) para personagens que não sangrem, respirem ou comam *em geral*. Se tudo o que importar for um bônus de HT, Resistente (pág. 71) será uma ideia melhor.

Nova Ampliação Especial

Domínio: O personagem é capaz de realizar ajustes de precisão em seu metabolismo e sua química corporal instantaneamente, o que ajuda a lidar até mesmo com tensões extremas ou inesperadas. Enquanto o personagem permanecer consciente, adicione seu nível de Controle do Metabolismo a *qualquer* teste de HT. +40%.

Potencialização

Esta habilidade se enquadra melhor em poderes biológicos, psíquicos e do chi; especialmente Controle das Funções Involuntárias e Cura. O Talento é adicionado à HT em Disputas Rápidas para simular a morte e para qualquer feito similar que o Mestre permita.

Controle Térmico veja pág. MB50

O Controle Térmico assume duas formas principais na ficção:

Ativo: Psis, supers e máquinas de tecnologia avançada realizam mudanças da temperatura com o uso da força de vontade ou raios estranhos. Raios de congelamento e criocinese exigem Frio (-50%), já os raios de calor e pirocinese exigem Calor (-50%). Para efeitos dramáticos, como congelar ou ferver a água instantaneamente, inclua Tempo Reduzido (+20%/nível); cada nível duplica a velocidade de resfriamento ou aquecimento.

Passivo: Espíritos, monstros e criaturas elementais do calor e do frio às vezes têm a capacidade de alterar a temperatura em suas redondezas imediatas (um raio de dois metros) todo o tempo. Para simular isto, inclua Sempre Ativa (-10%), Emissão (-20%) e Frio (-50%) ou Calor (-50%). A temperatura ambiente muda em 1 °C por nível por segundo em que a entidade permaneça na área, até o máximo costumeiro de 10 °C por nível.

Alternativas

O Controle Térmico não afeta diretamente a temperatura de pessoas ou coisas; apenas de uma *área*. Os extremos da temperatura ambiente são perigosos, mas os efeitos são muito graduais para afetar o combate (veja *Frio*, pág. MB433, e *Calor*, pág. MB429). Para usar o calor ou o frio como uma arma, selecione Ataque Inato (pág. 42). O calor é um Ataque por Queimadura, e o frio é um ataque por Fadiga com a ampliação Congelamento (veja *Perigo*, pág. MB108).

Potencialização

O Controle Térmico é apropriado para o poder Psicocinese, poderes elementais Frio/Gelo e Calor/Fogo, e poderes divinos e espirituais associados a deusas do gelo, elementais do fogo, etc. Em alguns cenários ele serve até para poderes *morais*: o frio representa o Mal que rouba a vida, e o calor pode seguir para os dois lados... as chamas do Inferno são o Mal, mas o sol e o calor que dá a vida representam o Bem. Os poderes de controle do clima costumam incluir esta habilidade, normalmente com níveis elevados de Efeito de Área.

O Talento é somado aos graus por segundo de mudança de temperatura após aplicar todos os modificadores, mas não possui efeito sobre a mudança *máxima*. Ele também é adicionado a tentativas de Bloqueio com Poder (veja pág. 168).

Crescimento veja pág. MB50

O Crescimento quase sempre aparece no contexto de superpoderes ou de "ser um deus". Existem poucas outras explicações míticas ou ficcionais para esta habilidade, e *não* há uma justificativa racional para ela. Supers e deuses geralmente podem aumentar seus equipamentos ao crescer, o que pede a ampliação Capaz de Carregar Objetos (pág. 108).

O MJ deve permitir que personagens com Crescimento comprem Deslocamento Ampliado (Solo) para refletir seus passos largos. Um limite razoável é uma quantidade de níveis de Deslocamento Ampliado igual à *metade* do nível de Crescimento. Se este Deslocamento Ampliado aparecer gradualmente conforme o personagem cresce, ele exigirá a limitação Tamanho, assim como ST adicional.

Alternativas

O Crescimento é para entidades que *mudam* de tamanho. Criaturas permanentemente grandes não têm Crescimento (Sempre Ativa), elas apenas têm um Modificador de Tamanho grande. Um MT elevado é uma característica de custo zero para alienígenas, monstros, deuses e qualquer outra coisa que o Mestre ache que deveria tê-la. Os inconvenientes de ser um alvo fácil e precisar pagar a mais por equipamentos de tamanho gigante compensam o desconto no preço da ST e dos PV (a limitação Tamanho; consulte pág. MB15).

Potencialização

O Crescimento é adequado a qualquer poder que mude a natureza fundamental da matéria ou desloque a massa entre universos. Ele também cabe para os poderes cósmicos de divindades; e, às vezes, os poderes divinos que elas concedem a seus servos. Por fim, ele se mescla perfeitamente ao tema de poderes ligados a *plantas*. O Talento *não* afeta as jogadas de dados, mas personagens com vários níveis de Crescimento e Talento podem ajustar seu MT em até $\pm(\text{Talento}+1)$ por segundo em vez de apenas ± 1 .

Cura veja pág. MB51

Use Cura para os dons daqueles capazes de reparar lesões e curar doenças instantaneamente, sem qualquer conhecimento médico especial. Curandeiros sagrados devem observar que a

ampliação Cura pela Fé é simplesmente um caso especial da ampliação Xenocura: "Aqueles que meu deus julgarem dignos". A Cura pela Fé *não* é a mesma coisa que o modificador Divino na pág. 26; a Cura pode ter qualquer dos modificadores por si só, ou ambos.

Alternativas

Aqueles que somente sejam capazes de curar *a si mesmos* possuem Regeneração (pág. 70) ou Restaurar Membros (pág. 71). Porém, uma Atribuição (pág. 44) com a ampliação Vantagem pode conceder estas características a outros, e servir ao mesmo propósito que a Cura.

Ciborgues e robôs com equipamento médico integrado para uso com as perícias Cirurgia, Medicina, ou Primeiros Socorros deverão simplesmente comprar qualidades Acessórias (pág. MB100). Um kit de primeiros socorros, de ferramentas medicinais, e de instrumentos cirúrgicos são três qualidades separadas.

Novas Ampliações Especiais

A Cura normalmente envolve a imposição de mãos. Para um "raio de cura", inclua Longa Distância (+40%). Há outras duas ampliações comuns:

Afeta a Si Mesmo: O personagem também pode curar *a si mesmo*, desde que esteja consciente. As penalidades por choque aplicam-se a qualquer teste de Cura feito no turno posterior ao personagem ter sido ferido. +50%.

Cura Atribuição: É possível neutralizar Atribuições contínuas, inclusive as manifestações das ampliações Efeito Colateral e Sintomas que se assemelham a Atribuições. Para isto é necessário um teste de IQ com penalidade de -1 a cada +50% completos que o efeito alvo valha como ampliação da Atribuição. O custo em PF é igual ao dobro da penalidade, a um mínimo de 1 PF. Por exemplo, a cegueira é uma ampliação Desvantagem de +50%, portanto, curar a cegueira causada por uma Atribuição, Efeito Colateral ou Sintoma exigiria um teste com redutor de -1 e custaria 2 PF. +60%.

Novas Limitações Especiais

Empática: Ao curar outros, o personagem toma sobre si as lesões, doenças e Atribuições removidas *em vez* de pagar em PF. Ele será afetado mesmo se possuir imunidades específicas a elas. Elas se curam na velocidade "natural" costumeira, a menos que sejam curadas com medicina ou alguma habilidade especial (por exemplo, o personagem pode "transferir" os seus ferimentos a uma outra pessoa com Sanguessuga). Empática é incompatível com Limitada. -50%.

Limitada: Há um limite para o número de PF que o personagem é capaz de gastar por uso. Isto limita a gravidade



das doenças que ele é capaz de curar, exige vários usos para curar lesões graves (exigindo tempo adicional e acarretando os -3 adicionais para cada cura anterior bem-sucedida), e pode evitar a reparação de membros incapacitados. O valor é -25% para um limite de 2 PF, -20% para 4 PF, -15% para 6 PF, -10% para 8 PF e -5% para 10 PF. Mais de 10 PF não constituem uma limitação considerável.

Somente Atribuição: O personagem é capaz *somente* de neutralizar Atribuições, como descrito em Cura Atribuição; ele não é capaz de curar lesões ou doenças. -40%.

Potencialização

A Cura é a habilidade central do poder Cura, que normalmente é psíquico ou baseado em chi, e frequentemente é uma habilidade de poderes do "bem" divinos, morais e espirituais. O Talento é adicionado a todos os testes de IQ feitos para usar a vantagem.

Deslocamento Ampliado

veja pág. MB52

Animais feitos para serem velozes, supervelocistas, robôs e veículos possivelmente terão Deslocamento Ampliado em seu modo de locomoção principal. Algumas explicações comuns:

Fisiológica: Adaptações como barbatanas, asas ou um corpo aerodinâmico costumam implicar característi-

cas como Anfíbio, Voo (Alado ou Asas Pequenas), e/ou Sem Pernas (Aéreo ou Aquático), além do Deslocamento Ampliado. As criaturas *terrestres* mais velozes não são bípedes, e tendem a ter Pernas Adicionais, ou possivelmente Braços Adicionais ou Golpeadores. Criaturas que sejam capazes de usar Deslocamento Ampliado somente por um curto período antes de se cansarem deverão incluir Custa Fadiga (-5%/nível).

Sobre-humana: Os portadores de poderes costumam ter justificativas mais incomuns. Elas podem ser invisíveis (um homem com aparência comum capaz de correr muito rapidamente, levitação psicocinética acelerada etc.) ou gritantemente óbvias (por exemplo, criar uma pista de gelo e deslizar por ela). Custa Fadiga e Efeito Incômodo são igualmente apropriadas.

Tecnológica: Rodas, esteiras, jatos, foguetes, hélices etc. são prováveis para robôs e veículos. Normalmente, essas opções sugerem características adicionais: Sem Pernas (Rodas) para rodas, Ataque por Queimadura para um foguete que também possa servir como arma e assim por diante. Muitas delas tornam a habilidade do usuário *óbvia* durante o uso, o que constitui um Efeito Incômodo (-5%).

Alternativas

O Deslocamento Ampliado é bom para viagens de longa distância e para cobrir rapidamente uma distância curta em linha reta; mas se o objetivo for mobilidade *tática*, Deslocamento Básico adicional é a melhor escolha. Veja *Deslocamento Básico* (pág. MB17) e *Deslocamento em Outros Ambientes* (pág. MB18).

Novas Limitações Especiais

Ambiental (pág. 110) é permitida, mas só se limitar o Deslocamento Ampliado a um *subconjunto* de seu ambiente costumeiro. Por exemplo, Deslocamento Ampliado (Ar) não poderia ter Ambiental, Ar (-5%), mas poderia ter Ambiental, Árvores ou prédios altos (-20%) para favorecer o Deslocamento com Pendular (pág. MB77), mas não Voo.

Uso Total: O movimento acelerado exige a atenção dedicada do personagem! Usar esta habilidade é como fazer um Ataque Total... mas sem o ataque. O personagem não terá defesas ativas nem poderá usar as manobras Atacar, Concentrar, Preparar etc. É necessário explicar o que o personagem está fazendo: batendo suas asas, se equilibrando sobre duas rodas, desviando todo seu poder para projetar um jato de chamas ou trilha de gelo, ou o que mais servir. Isto vale menos que o modificador Uso Total (pág. 112) para uso geral, pois ele não limita o personagem a metade do Deslocamento ao seguir em frente. -20%.

Potencialização

Poderes que ofereçam Voo ou Anfíbio, em geral incorporam Deslocamento Ampliado (Ar) ou (Água). A explicação mais comum para Deslocamento Ampliado (Solo) é um poder de controle do corpo com base psíquica ou no chi. Poderes elementais adequados podem justificar praticamente *qualquer* forma de Deslocamento Ampliado. O Talento é adicionado a testes de controle, e é cumulativo com a ampliação Bônus de Manuseio.

Detectar

veja pág. MB53

Detectar é *extremamente* comum na ficção, onde costuma assumir uma entre três formas:

Consciência Sobrenatural: Detectar pode ser uma sensibilidade sobrenatural às forças do além; por exemplo, Detectar (Magia). Ela pode sentir até mesmo conceitos *morais*. Cabe ao MJ definir o que isto significa; um zumbi ou assassino em série pode desencadear Detectar (Mal) em alguns mundos, mas não em outros. Porém, os *poderes* morais sempre o disparam.

Parassentidos: Detectar pode, em vez disso, sentir coisas comuns que em termos realistas desafiarão a descoberta sem uma procura física na área ou a coleta de uma amostra; por exemplo, Detectar (Gatos), Detectar (Doença), Detectar (Ouro), ou Detectar (Veneno). Habilidades deste tipo podem ser supercientíficas ou uma forma de adivinhação sobrenatural.

Sentidos Estendidos: Detectar pode emular praticamente qualquer espécie de sentido remoto verossímil. Sentidos como Detectar (Campos Magnéticos) e Detectar (Rádio) se encaixam em robôs e veículos realistas, bem como supers. A Detecção de Sinais (+0%) é comum para habilidades deste tipo.

A forma como Detectar apresenta as informações ao usuário é um efeito especial. Um personagem que possua Detectar (Magia) pode sentir a magia como um brilho visível através de obstáculos, um aroma, um pressentimento peculiar ou qualquer outra coisa que preferir.

Alternativas

Detectar não proporciona a capacidade de compreender transmissões ou ver a “luz” que elas fornecem, mesmo que seja capaz de localizá-las e analisar sua composição. Capacidades desse tipo são vantagens separadas. Por exemplo, Detectar (Rádio) e Detectar (Infravermelho) podem localizar sinais de rádio e fontes de calor, respectivamente, mas é necessário possuir Rádio (pág. MB93) para *entender* sinais de rá-

dio e Infravisão (pág. MB65) para *ver* através da radiação infravermelha.

Nova Ampliação Especial

Analizador: O seu sentido possui uma resolução extremamente elevada, como um analisador supercientífico. A análise básica será automática em caso de sucesso em um teste do Sentido. Um teste de IQ separado deverá ser feito somente se o personagem optar por uma análise detalhada. O sucesso revelará detalhes como a forma e a pureza do item detectado, sua subclasse exata etc. Esta ampliação é incompatível com Vaga. +100%.

Potencialização

Qualquer poder é capaz de possuir Detectar para seu próprio foco ou para um foco oposto. No que diz respeito a Detectar, deve-se tratar um único foco ou poder como “Raro”, uma única fonte de poder como “Ocasional”, um grupo de fontes relacionadas (por exemplo, todos os poderes sobrenaturais) como “Comum” e todos os poderes como “Muito Comum”. O Talento afeta testes de Sentidos para usar esta habilidade e os testes de IQ para a análise.

Digestão Universal

veja pág. MB54

Monstros vorazes, mutantes pós-holocausto e várias formas de *Homo superior* modificados geneticamente para a sobrevivência são todos bons candidatos para esta característica. Quando possuída por supers, ela normalmente tem a nova ampliação Devorador de Matéria.

Alternativas

Use Consumo Reduzido (pág. MB48) para personagens capazes de sobreviver com uma quantidade menor de comida, em vez de alimentos estranhos. Para resistir a venenos, inclua Resistente (pág. 71). Indivíduos que não exijam alimento *nenhum* têm Não Come nem Bebe (pág. MB72) e não precisarão de Digestão Universal, mas eles poderão comprá-la para se livrar de provas.

A Digestão Universal não permite que o usuário mastigue materiais *resistentes*. Para isso são necessários Dentes (pág. MB52), com ST de Golpe (pág. 76) com a limitação Somente um Ataque. Escavação (pág. 54) é uma outra opção.

Nova Ampliação Especial

Devorador de Matéria: O personagem é capaz de comer *qualquer coisa* (orgânica ou inorgânica), mesmo que seja corrosiva, tóxica ou radioativa. Seu corpo desintegrará ou converterá o material em algo inofensivo; ele poderá até mesmo “digerir” uma granada ativa para evitar que detone! Porém, apenas o sistema digestivo estará livre de danos. Sem vantagens

protetoras, pode ser complicado para o personagem levar até a boca materiais nocivos, como agentes nervosos e plutônio sem tocá-los com suas mãos, respirá-los ou ser irradiado. O personagem *não* pode comer antimatéria. +300%.

Potencialização

A Digestão Universal básica realmente serve só para poderes biológicos de controle do corpo, a menos que o MJ permita algo tão exótico como o poder divino do Deus-Serpente Devorador de Tudo o que Há. Com Devorador de Matéria, ela serve para superpoderes de controle da matéria, e até mesmo para poderes cósmicos. O Talento é somado a todos os testes de HT para evitar os efeitos adversos de materiais ingeridos devido a causas *além* da toxicidade; por exemplo, para evitar romper o intestino devido a uma grande quantidade de matéria.

Dobra

veja pág. MB54

Seja um milagre sobrenatural ou um milagre da superciência, a capacidade de viajar com a velocidade do pensamento é quase uma necessidade para qualquer deus, mago ou alienígena espacial de alta tecnologia que deseje ser levado a sério. Os exemplos da ficção incluem:

Portal: Místicos e ritualistas com Dobra tradicionalmente abrem vórtices espiralados ou portais reluzentes nos quais *qualquer um* é capaz de penetrar. Um teleportador capaz de fazer isto exigirá Túnel (+40% ou +100%), mais Capacidade de Carga Adicional, Muito Pesada (+50%), se ele e seus companheiros puderem levar qualquer coisa que aguentem levantar. Aqueles que desenham círculos mágicos devem incluir Requer Preparo, 1 minuto (-20%), enquanto os que ativam artefatos existentes precisam de Portal Especial (de -20% para espelhos até -80% para um pequeno número de locais com poder ancestral).

Propulsor Estelar: Alguns veículos e supers desaparecem de um local e aparecem em outro ao se mover por um reino onde a viagem mais rápida que a luz é possível. Isto exige Hiper salto (-25% ou -50%). A maioria dos propulsores mais rápidos que a luz exige coordenadas precisas (Somente Cego, -50%) ou requer um “portal estelar” (Portal Especial, -40%). Porém, a previsibilidade dos propulsores estelares tende a compensar essas limitações, o que resulta em Sem Esforço (+25%), Confiável +5 a +10 (+25% a +50%), e/ou Rastreamento (+20%).

Superteleporte: Supers e deuses com Dobra geralmente a usam como se fosse algo natural. A maioria deles têm Translocação (+25%), Sem Esforço (+25%), Confiável e nenhuma limitação além do

modificador de poder, embora os “teleportes em combate” às vezes funcionem em distância reduzida, com Limite de Distância, 10 metros (-50%). Supers competentes costumam ter bastante Capacidade Adicional de Carga. Eles *podem* agarrar inimigos e se teleportar com eles, mas para isto é necessário um Ataque seguido de uma manobra Preparar para ativar a Dobra, e a vítima pode tentar se libertar nesse intervalo.

Teleporte Psíquico: Teleportadores Psíquicos normalmente podem especificar a distância e a direção, bem como rastrear resíduos psíquicos deixados por outros teleportadores. Essas capacidades pedem por Cego (+50%) e Rastreamento (+20%). Psíquicos fracos costumam ter Limite de Distância; para uma distância inferior a 10 metros, escolha Alcance Reduzido e Limite de Distância, -50%. Psíquicos mais poderosos desfrutam de Capacidade Adicional de Carga e Confiável. Viajantes astrais precisam de Projeção (-0%), e usam Projeção Astral, e não Teleporte Psíquico, como seu modificador de poder (ambos custam -10%).

Transmissão de Matéria (TM): Ciborgues, robôs e veículos podem ter dispositivos supercientíficos de TM integrados. A maioria funciona em distâncias orbitais e *exige* que o usuário defina as coordenadas, resultando em Limite de Distância (-5%) e Somente Cego (-50%). Alguns transmissores permitem que o usuário leve qualquer coisa que seja

capaz de carregar (Capacidade de Carga Adicional, Muito Pesada, +50%); outros, em especial implantes, só enviam o corpo (Nu, -30%). A tecnologia de alta qualidade concede Sem Esforço (+25%), Confiável (+5% por +1), ou ambos. Protótipos experimentais, por outro lado, costumam ter À Deriva (-15%).

Sempre descreva o que acontece durante o tempo de preparação adicional para reduzir penalidades: rituais elaborados, visualização psíquica, cálculo preciso das coordenadas do alvo etc. Observe também se os PF gastos para compensar penalidades correspondem ao gasto de mana ou chi, tensão física ou psíquica ou energia usada para ampliar a potência do transmissor. Esses detalhes convertem a Dobra de uma vantagem genérica para uma habilidade interessante. Se o Mestre achar que determinado modificador torna a Dobra eficiente demais, ou barata demais, ele poderá ficar à vontade para mudar seu custo ou proibi-la de forma geral. Isto é verdadeiro para qualquer característica, mas a Dobra merece uma fiscalização mais rígida devido à sua tendência a arruinar enredos.

Alternativas

A Dobra com Hipersalto não é a única maneira de lidar com a viagem mais rápida que a luz; o Voo (pág. 89) com níveis extremos de Deslocamento Ampliado (pág. 50) é igualmente válido. Para viajar para outras épocas ou dimensões, o personagem deve ter Saltador (pág. 72). Se o personagem quiser teleportar objetos *até* ele, deverá comprar Arrebatador (pág. 41) ou uma Atribuição (pág. 44) com Vantagem, Dobra.

Novas Ampliações Especiais

Rastreamento: O personagem é capaz de “seguir” outro teleportador. Aplique todos os modificadores costumeiros ao teste, e um adicional de -1 para cada metro de distância entre o personagem e seu ponto de chegada. O tempo desde que o alvo se teleportou também afeta o teste. Use os modificadores para o tempo de preparo, mas inverta o sinal, resultando de +10 se o alvo tiver acabado de sair; até -10 se ele tiver partido há 8 horas. Inclua -1 adicional para cada vez que o tempo for dobrado após isso. Se o alvo tiver partido do mesmo ponto mais de uma vez, só será possível seguir a sua viagem mais recente. O sucesso significa que o personagem aparece em seu ponto de chegada... mesmo que tenha ido parar em algum lugar ruim por causa de uma falha crítica ou por estar À Deriva. Um fracasso por 1 significa que o personagem segue o alvo, mas sofre os efeitos de À Deriva. Fracassos maiores funcionam como de costume para Dobra. +20%.

Sem Esforço: A capacidade do personagem não é vulnerável ao esforço nem corre risco de se desgastar. Ele continua sem sair do lugar em caso de fracasso, e vai para *algum outro lugar* em caso de falha crítica, mas sempre poderá fazer uma tentativa repetida imediata sem penalidade adicional, e sua vantagem Dobra nunca é inutilizada. +25%.

Translocação: A habilidade do personagem funciona por reflexo em momentos de tensão. Uma vez por turno, ele poderá se esquivar de um ataque fazendo um teste de IQ *sem* os -10 por falta de preparo. A direção deve ser determinada aleatoriamente com os dados. O personagem aparece no primeiro espaço vazio *seguro* naquela direção. Se não houver um lugar desses dentro de 10 metros, o personagem não sairá do lugar e a esQUIVA fracassará. A Translocação é disparada pelo medo e pela adrenalina, portanto, ela geralmente funciona apenas em combate, embora o MJ possa permitir que o jogador faça um teste em outras situações perigosas. A Translocação é incompatível com o Hipersalto. +25%.

Túnel: O uso da habilidade sempre cria um portal mais ou menos do tamanho do personagem, que dura 3d segundos. *Qualquer um* pode passar por ele. +40% se ele se formar depois *do* personagem se teleportar; +100% se ele se formar anteriormente, o personagem precisar estar livre para se mover e usá-lo, mas não é *obrigado* a passar por ele (o Mestre também pode permitir esta versão para Saltador e Interposição).

Novas Limitações Especiais

À Deriva: O personagem nunca aparece exatamente no alvo. Ele aparecerá em um local aleatório em algum ponto dentro de um círculo com raio igual a 1% da distância de onde ele se teleportou (mínimo de 1 metro); por exemplo, se ele tiver se teleportado 15 km, ele aparecerá em algum ponto em um círculo de 150 m de distância de seu alvo. Quanto melhor o teste de IQ, mais próximo do alvo o personagem aparecerá, mas cabe ao Mestre definir exatamente onde ele aparecerá. Em caso de falha crítica, é provável que o personagem apareça em um ponto alto no ar ou no subterrâneo. -15%.

Ancorado: O personagem somente é capaz de se teleportar até um local ou item específico (por exemplo, uma baliça mágica). Ele não é capaz de ir a *nenhum outro lugar*. Isto é incompatível com todos os modificadores especiais, exceto Capacidade Adicional de Carga, Despreparado, Sem Esforço e Confiável. -50% se o personagem se teleportar para um único local, mas puder mudá-lo ao visitar um novo local por um minuto; -60% se o transporte for para um





objeto específico que possa ser movido de um local para o outro, mas que possa ser roubado ou ameaçado por inimigos; -80% por um único local fixo.

Portal Especial: O personagem precisa de um tipo particular de passagem para usar sua vantagem. O valor depende da raridade do portal exigido (critério do Mestre). “Qualquer superfície refletiva” vale -20%; “portais estelares” feitos por mãos humanas em todos os sistemas estelares importantes valem -40%; e um punhado de círculos de pedras ancestrais que funcionam apenas em algumas noites do ano valem -80%.

Projeção: O personagem teleporta sua mente como um “fantasma”, deixando o corpo para trás. Consulte a limitação Projeção em *Saltador* (pág. 73) para detalhes. A Projeção é incompatível com Capacidade Adicional de Carga, Despreparado e Túnel.

Somente Cego: O personagem precisa se teleportar para um conjunto de coordenadas exatamente como se usasse a ampliação Cego, mesmo que ele possa ver ou visualizar seu destino. Portanto, ele sempre terá uma penalidade de -5, e cada +1 custará 2 PF. Somente Cego é mutuamente exclusivo com Cego. -50%.

Potencialização

A Dobra serve melhor para poderes sobrenaturais, especialmente os de natureza cósmica, mágica e psíquica. Poderes de dobra temporal e espacial de quase qualquer fonte também são prováveis de incluí-la. O Talento beneficia os testes de IQ para ativar a Dobra, e é cumulativo com os bônus da ampliação Confiável. Ele ainda é somado aos testes de Percepção do Corpo (pág. MB215) para o personagem se reorientar após o teleporte.

Duplicação

veja pág. MB55

Tipicamente, esta é uma super-habilidade, com duas exceções importantes. Em primeiro lugar, com a limitação Digital, a Duplicação pode representar uma Mente Digital capaz de controlar vários computadores. Em segundo lugar, formas de vida exóticas — notavelmente criaturas cinematográficas como bolhas e amebóides — às vezes são capazes de se dividir e recombinar à vontade (e provavelmente devem ter a limitação Recursos Compartilhados).

Nova Ampliação Especial

Construto: As Duplicatas do personagem são projeções materiais sob seu controle mental. Ao dispersá-las, elas desvanecem, o que o deixa com seus PF e PV atuais, não a média deles. Ele também desfrutará de todos os benefícios de Ferimento Único (não é necessário comprá-la separadamente). Por fim, a morte de uma Duplicata não é permanente: com o uso de uma manobra Concentrar e o gasto de 10 PF, o personagem é capaz de gerar um substituto. Mas só há um “eu verdadeiro”, e se ele morrer, todas suas Duplicatas morrerão junto! Isto é incompatível com Digital e Recursos Compartilhados. +60%.

Nova Limitação Especial

Sequencial: O personagem e suas Duplicatas estão ligados em cadeia numa ordem específica. Elas devem ser numeradas de 1 (o personagem original) em diante. Quando uma Duplicata morre, todas as posteriores também desaparecem. Isto permite criar um personagem capaz de convocar cópias de si mesmo de um futuro possível, com as cópias

“posteriores” dependendo da sobrevivência das “anteriores”. Inclua Construto (acima) se o personagem for capaz de substituir Duplicatas mortas por cópias de outros futuros possíveis. -40%.

Potencialização

Com a ampliação Construto, Duplicação é adequada para qualquer poder mágico ou espiritual que permita ao usuário convocar ou criar um doppelgänger. Com Sequencial, ela é adequada para poderes de viagem temporal. O Talento afeta todos os testes de perícias feitos por uma das Duplicatas para interagir diretamente com uma outra (testes de Empatia, testes de Primeiros Socorros etc.).

Elasticidade

veja pág. MB56

Elasticidade 1 ou 2 é razoável para polvos e invertebrados similares capazes de estender seus membros mais do que os humanos, proporcionalmente ao comprimento do corpo. Níveis mais elevados não são realistas para criaturas naturais. Tais restrições não se aplicam a supers, entidades bizarras que existam parcialmente em outra dimensão etc. Porém, a Elasticidade extrema não precisa ser cinematográfica. Robôs e veículos realistas costumam ter componentes telescópicos, ou um “cabeçote” ou conjunto de sensores em uma antena ou periscópio retrátil.

Alternativas

Personagens capazes de esticar a pele para mudar a aparência possuem Pele Elástica (pág. 66). A capacidade de ampliar todo o corpo, não apenas partes dele, é o Crescimento (pág. 49).

Indivíduos capazes de flexões e contorções extremas possuem Ultraflexibi-

lidade das Juntas (pág. MB61). Aqueles que possuem essa vantagem e Flexibilidade podem se espremer por aberturas estreitas, reduzindo o MT efetivo de uma ou duas de suas dimensões de acordo com seu nível de Elasticidade.

Nova Ampliação Especial

Extensão de Força: O personagem é capaz de projetar campos de força visíveis e semissólidos que funcionam como extensões de seus membros. Trate esta ampliação como a Elasticidade sem modificadores, exceto que as extensões de seus membros além de seu alcance físico não estão sujeitas a lesões. O personagem ainda precisa mover os membros como se estivesse tateando, chutando, pisando etc., e ainda precisa de uma mão livre para pegar algo ou manusear uma arma. O personagem estará limitado à sua ST e DX naturais, e não poderá tomar ações que sejam impossíveis com um membro real (por exemplo, se esticar através de uma parede). Esta habilidade *não* é Telecinese (pág. 80), mas serve para qualquer poder que a inclua. +50%.

Nova Limitação Especial

Limitada: O personagem somente pode esticar determinadas partes do corpo. “Somente Braços” e “Somente Pernas” são -20%, “Um Único Membro” é -40%, e “Somente Pescoço” é -50%. O Mestre pode permitir outras limitações, mas “Somente Braços e Pernas” não é uma limitação significativa.

Potencialização

Elasticidade é apropriada para as mesmas classes de poderes que Crescimento: poderes de controle da matéria, poderes biológicos cinematográficos e poderes cósmicos. O Talento *não* afeta as jogadas de dados, mas personagens com vários níveis de Elasticidade e Talento podem ajustar o MT das partes do corpo em até $\pm(\text{Talento}+1)$ por segundo em vez de apenas ± 1 .

Encolhimento

veja pág. MB57

O Encolhimento, assim como o Crescimento (pág. 49), é mais frequentemente um objetivo em si do que uma explicação para outra capacidade. É uma habilidade que foge completamente do realismo, sendo melhor reservada para personagens com poderes realmente fantásticos; supers, deuses etc.

Supers com Encolhimento costumam ter Dano Total (+100%), RD Total (+30%), PV Total (+30%), e Deslocamento Total (+30%). Às vezes eles também têm Capaz de Carregar Objetos, para encolher seus trajes; o nível de +10% basta para a maioria dos uniformes. Isto infla tremendamente o custo, mas a capaci-

dade de se mover e lutar como se tivesse o tamanho integral ao mesmo tempo que se é difícil de atingir e ver é *extremamente* poderosa (veja *Regra Opcional: Tamanhos Pequenos e Combate*, quadro).

Alternativas

O Encolhimento serve estritamente para aqueles que *mudam* de tamanho. Criaturas permanentemente minúsculas *não* têm Encolhimento (Sempre Ativa). Um Modificador de Tamanho negativo é uma característica de custo zero para uma raça pequena o suficiente para exigi-lo (a critério do MJ). Os benefícios de ser um alvo difícil são compensados pela inconveniência da vida cotidiana junto a humanos adultos. É só perguntar a qualquer criança de 4 anos... ou a uma formiga!

A ampliação especial Afeta Outros para Encolhimento é completamente idêntica à ampliação geral Afeta Outros na pág. 107. Ela somente afeta ob-

jetivos dispostos que permaneçam em contato físico com o usuário. Um ataque capaz de encolher alguns *relutantes* é uma Atribuição (pág. 44) ampliada com Vantagem, Encolhimento.

Potencialização

O Encolhimento é apropriado para poderes de controle da matéria, poderes biológicos cinematográficos e poderes cósmicos de divindades. O Talento *não* afeta as jogadas de dados, mas personagens com vários níveis de Encolhimento e Talento podem ajustar seu MT em até $\pm(\text{Talento}+1)$ por segundo em vez de apenas ± 1 .

Escavação

veja pág. MB58

A Escavação é muito veloz para ser realista para criaturas naturais. Ela serve para monstros capazes de cortar ou mastigar rocha sólida (minhocas

Regra Opcional: Tamanhos Pequenos e Combate

Combatentes realmente diminutos, como aqueles com níveis elevados de Encolhimento, devem desfrutar de certos *benefícios* de maneira realista, apesar de seu tamanho.

É difícil enxergar um lutador minúsculo. Os inimigos o atacam com uma penalidade igual ao seu MT. Quando *ele* atacar, seu alvo deverá fazer um teste de Visão com um redutor de -10 ou inferior. Os modificadores incluem o MT do atacante e os +10 para localizar algo em plena vista (veja *Visão*, pág. MB358); por exemplo, MT -14 exige um teste de Visão -4. O fracasso significa que o defensor não vê o ataque chegando e não tem direito a defesa, como se o atacante fosse invisível.

As armas naturais, Ataques Inatos e tudo o mais usados por um guerreiro minúsculo sofrem redução de escala proporcional ao seu corpo, bem como as armas reduzidas por Encolhimento. Por serem estreitos, eles podem mirar mais facilmente em frestas na armadura. Se a regra *Apontando Contra Frestas na Armadura* (pág. MB400) estiver sendo usada, reduza a penalidade para atingir de acordo com o MT, até um mínimo de 0. Personagens com MT -10 ou inferior podem mirar espaços vazios na armadura sem nenhuma penalidade. Obviamente, se o personagem tiver 4,5 cm, será impossível atacar qualquer coisa que não seja um pé sem usar Voo ou táticas astutas...

Ao realizar um agarrão bem-sucedido, um lutador com MT -13 ou inferior pode se esgueirar por uma armadura sem vedação, onde ele poderá ignorar sua RD. Se ele conseguir alcançar uma narina, ouvido ou outro orifício, um agarrão bem-sucedido permitirá que ele entre no corpo de seu inimigo, onde ele também poderá ignorar a RD *natural*. Nenhuma defesa é possível contra ataques feitos a partir de qualquer desses pontos.

Com MT -19 e inferior, é possível entrar na corrente sanguínea se for injetado ou puder alcançar uma ferida aberta. Use as regras descritas anteriormente, exceto que todos os ataques são efetivamente contra os órgãos vitais (modificador de ferimento de $\times 3$). Para entrar no corpo através de seus poros é necessário ter MT -44 ou inferior.

Todos estes dados pressupõem um oponente de MT 0. Nas batalhas entre combatentes minúsculos, o que importa é a *diferença* de MT. Por exemplo, se um super com MT -15 estiver combatendo um inimigo de MT -10, ele aplicará estas regras como se tivesse MT -5 e seu oponente tivesse MT 0.

que soltam ácido, toupeiras gigantes etc.), máquinas escavadoras de ciência estranha com pontas em espiral e equipamentos de mineração gigantesco do mundo real. A critério o Mestre, escavadores que viajem com Deslocamento inferior a 1 podem comprar Escavação (Lenta) por 5 pontos e pagar um ponto a cada 2 metros por *minuto* de progresso.

Alternativas

Escavadores naturais podem adotar “Capaz de escavar sem uma pá” como qualidade (veja *pág. MB100*). Efetivamente, isto equivale a Acessórios (Pá). Isto permite o uso dos valores totais em *Escavação* (*pág. MB354*).

Para atravessar matéria sólida sem escavar, use Interposição (*pág. 59*). Inclua a ampliação Túnel para deixar uma passagem.

Escavação nunca conta como um ataque, não importa como ela funcione. Compre Garras (*pág. MB61*), Golpeadores (*pág. MB62*), ou Dentes (*pág. MB52*) separadamente se ela envolver uma ferramenta de escavação que também faça as vezes de arma. Use Ataque Inato (*pág. 42*) para jatos de ácido, raios e explosivos capazes de explodir inimigos da mesma forma que a terra; possivelmente com uma Interligação (+10%) a Escavação.

Nova Ampliação Especial

Mãos Livres: O personagem escava com uma parte especial do corpo, um raio desintegrador etc., que deixa todas as suas mãos disponíveis para segurar objetos enquanto ele escava. +20%.

Potencialização

A Escavação serve melhor a poderes elementais, particularmente o poder Terra, mas pode pertencer a qualquer poder que inclua um ataque ou arma natural que funcione como ferramenta de escavação. O Talento é somado a todos os testes de DX ou de perícias necessários para movimento em túneis, bem como aos testes de IQ, Engenharia ou Prospecção para cavar um túnel estável.

Escudo Mental

veja *pág. MB58*

Escudos mentais fazem parte do gênero ao tratar de psis, xamãs, mágicos, artistas marciais e outros que tenham sido treinados para focar sua força interior para se proteger contra violações psíquicas. Nos mundos em que os poderes mentais sejam lugar comum, *qualquer* um pode ser capaz de desenvolver um Escudo Mental (a critério do MJ).

Em cenários com muitos diversos poderes sobrenaturais e respectivas habilidades, o Mestre pode permitir que Escudo Mental seja adicionado a IQ, Vontade e Percepção para fins de resistir a

qualquer influência paranormal — inclusive vantagens com a limitação Glamour (*pág. 111*). Para uma proteção menos abrangente, inclua Limitada (a seguir).

Com a limitação Cibernética (-50%), o Escudo Mental representará segurança computadorizada reforçada para Mentes Digitais. Cibernética é um exemplo específico de Limitada; não é necessário escolher ambas.

Alternativas

Abascanto (*pág. MB34*) e determinadas variedades de Resistente (*pág. 71*) fornecem muitas das mesmas proteções que o Escudo Mental. Estática (*pág. 94*) é uma defesa superior, mas evita que o usuário tenha outras habilidades psíquicas.

As pessoas que estudaram a “autodefesa mental” podem ter as perícias Força Mental (*pág. MB201*) e Bloqueio Mental (*pág. MB184*) em vez de Escudo Mental.

Nova Limitação Especial

Limitada: O Escudo Mental do personagem somente funciona contra determinados ataques mentais. Toda uma fonte de poder (por exemplo, divina, mágica, psíquica ou espiritual) vale -50%; um foco, poder ou escola de magia específica (por exemplo, mágicas de Telepatia ou Controle da Mente) vale -75%.

Potencialização

O Escudo Mental é parte tradicional da Telepatia, extremamente apropriado para poderes espirituais e do chi, e frequentemente disponível também para poderes divinos, mágicos e merais. O uso *ativo* de um escudo mental para bloquear um ataque mental surge frequentemente na ficção. O Mestre deve considerar incluir o Bloqueio com Poder (veja *pág. 168*) para o Escudo Mental, mesmo se não o permitir para outras habilidades. O Talento é adicionado a todas as tentativas desse tipo.

Estática Psíquica

veja *pág. MB59*

Este é apenas um caso especial da vantagem Estática mais genérica; consulte Estática na *pág. 94*.

Falar com Animais

veja *pág. MB60*

Heróis sob outros aspectos considerados normais (frequentemente crianças) e capazes de falar com animais aparecem regularmente na fantasia, nos contos de fada e no folclore. A justificativa de costume é que o falante conhece a “língua secreta dos animais”, mas esta vantagem pode ser igualmente originada de forças sobrenaturais, talvez até dos deuses.

Alternativas

Um “tradutor universal” verdadeiro tem Leitura da Mente (*pág. 61*) ampliada com Universal, e não precisa de Falar com Animais. Porém, nenhuma das vantagens concede a capacidade de compreender as *motivações* de animais; isto é Empatia com Animais (*pág. MB57*).

Falar com Animais traduz a fala dos seres sapientes para a fala de animais e vice versa. Ela não permite que o usuário imite os sons de animais (isto é Arremedo, *pág. 41*), nem que converse em ambientes incomuns ou em frequências inaudíveis para seres humanos (veja *Vantagens da Fala*, *pág. 86*).

Novas Ampliações Especiais

Sapiência: Os animais com os quais o personagem conversa funcionam temporariamente como se tivessem a IQ dele. Eles ainda estão limitados a suas percepções naturais, mas são capazes de descrevê-las em termos que o personagem pode entender. Por exemplo, se uma formiga tiver sentido 10 conjuntos de pegadas e o cheiro de humanos quando o sol estava baixo, ela poderá dizer “Dez homens passaram por aqui antes do pôr-do-sol”. +40%.

Universal: O personagem é capaz de falar com qualquer criatura não sapiente, não importa o quanto seja alienígena, sobrenatural ou estranha. Universal é mutuamente exclusiva com Especializada. +20%.

Potencialização

Falar com Animais é lógica para Telepatia, todos os tipos de poderes de controle de animais e da natureza, além de poderes divinos concedidos por divindades da natureza. Com a ampliação Sapiência, ela também é adequada para poderes espirituais que permitem ao usuário se comunicar com os espíritos da natureza em vez dos próprios animais. O Talento é somado aos testes de IQ e Audição para compreender a fala de animais ou se fazer entender por eles ao usar esta habilidade.

Falar com Plantas

veja *pág. MB60*

Geralmente, os deuses são capazes de falar com praticamente qualquer coisa; inclusive plantas. Fora isso, a capacidade de conversar com plantas (que normalmente não têm os meios para realmente *falar*) raramente é vista, exceto como um dom obscuro atribuído aos ocasionais druidas ou elfos de jogos de fantasia.

Alternativas

Empatia com Plantas (*pág. MB58*) é uma opção muito melhor para xamãs e místicos similares capazes de “comungar

com a natureza” para descobrir sobre o estado atual de árvores, campos etc.

Nova Ampliação Especial

Sapiência: As plantas com as quais o personagem conversa funcionarão como se tivessem seu IQ, como descrito para a ampliação de mesmo nome em *Falar com Animais* (pág. 55). +40%.

Nova Limitação Especial

Especializada: O personagem somente é capaz de se comunicar com determinadas plantas. “Todas as plantas terrestres” (inclusive todas as árvores, arbustos e ervas) e “Todas as plantas aquáticas” (inclusive algas verdes, algas e macroalgas) são -40%; um grande subconjunto de algum desses (por exemplo, “Árvores” ou “Ervas”), -50%; um subconjunto menor (por exemplo, “Sempre-verdes” ou “Ervas Medicinais”), -60%.

Potencialização

Falar com Plantas serve principalmente para poderes de controle de plantas e da natureza, bem como poderes divinos concedidos por divindades da natureza. Poderes espirituais que permitam ao usuário conversar com espíritos da natureza em vez das próprias plantas também podem conceder esta habilidade; provavelmente com a ampliação Sapiência. O Talento é somado a todos os testes de IQ e Audição para se comunicar com as plantas, em qualquer sentido, ao usar esta habilidade.

Fé Verdadeira

veja pág. MB60

Tradicionalmente, personagens com uma profunda fé religiosa desfrutam da proteção contra males causados pelos inimigos morais de sua divindade. Jogos de fantasia associam isto ao clérigo ordenado, empunhando seu símbolo sagrado e entoando preces solenes. Porém, no folclore, o indivíduo abençoado costuma ser um leigo devoto.

Em cada caso, o Mestre deve listar o que é repellido pela Fé Verdadeira. Uma divindade “boa” clássica pode dotar seus servos do poder para manter demônios e mortos-vivos à distância. Um sacerdote maligno será mais provável de usar sua Fé Verdadeira para espantar anjos e aterrorizar cães-zinhos!

Cabe ao Mestre determinar se uma divindade protege somente os fiéis genuínos ou qualquer um que aja em seu nome. A última opção é comum na alta fantasia e no horror cinematográfico:

Fé Verdadeira (Escolhido): O personagem desfruta de todos os benefícios da Fé Verdadeira, mas seu poder é devido ao fato do seu deus ter escolhido agir através dele, possivelmente sem o seu con-

sentimento. Exceto no caso de transgressões gravíssimas, a vantagem funcionará independente da fé *real* do personagem. Porém, há um custo para isto: servos de divindades rivais que não sejam sobrenaturais poderão sentir o status especial do personagem e reagir a ele com redutor de -3... e a Fé Verdadeira *não* será capaz de repelir esses inimigos. 15 pontos.

Alternativas

Para repelir *qualquer* inimigo, escolha Terror (pág. 82). Raios de poder sagrado e ataques similares que afetem somente os inimigos de um deus em particular são Ataques Inatos (pág. 42) com as limitações Acesso (pág. MB110) adequadas.

Para banir espíritos malignos que possuam uma pessoa ou um local, use a perícia Exorcismo (pág. MB198).



Nova Ampliação Especial

Espantar: O personagem é capaz de “espantar” agressivamente as entidades repelidas por sua Fé Verdadeira. O personagem adota a manobra Concentrar e faz uma Disputa Rápida de Vontade com qualquer ser desse tipo que possa vê-lo. É necessário fazer apenas um teste para hordas de monstros *idênticos* com o mesmo nível de Vontade. Qualquer criatura contra a qual o personagem vença ou empate não poderá se aproximar dele por uma distância em metros igual à margem de vitória (no mínimo um metro). Se a criatura estiver dentro desse raio, deverá fugir, como descrito

na versão sem modificadores de Fé Verdadeira. O efeito dura enquanto o personagem mantiver a concentração e por mais 1d segundos após ele parar. +65%.

Potencialização

A Fé Verdadeira é domínio exclusivo dos poderes divinos, morais e espirituais. Seu código de conduta embutido *não* impede a aplicação de um desconto pelos modificadores de poder Divino, Moral ou Espiritual, mesmo que eles imponham seus próprios códigos. As restrições sob as quais um *servo* deve viver costumam ser diferentes daquelas da mera fé, e sempre são muito mais restritivas. O Talento é somado a testes de Vontade para resistir à distração ao adotar a manobra Concentrar para usar esta habilidade, bem como para usar a ampliação especial Espantar.

Forma de Sombras

veja pág. MB61

A Forma de Sombras é ideal para habitantes de mundos de fantasia e horror, como mortos-vivos semitangíveis. Com a ampliação Movimento Tridimensional (e talvez Insensível à Luz), ela pode representar seres ilusórios, ao passo que Espessura Finita permite modelar criaturas extremamente finas. Todas essas opções cabem igualmente bem em supers.

Alternativas

A Tolerância a Ferimentos (Difuso) (pág. 82) com a ampliação Infiltração é mais cara, mas permite ao usuário passar por rachaduras sem assumir as fraquezas da Forma de Sombra. Um herói capaz de se transformar numa sombra verdadeira, imune ao dano físico, deve escolher Insustancialidade (pág. 58).

Novas Ampliações Especiais

Insensível à Luz: O personagem não é feito de sombra verdadeira. Seu corpo pode até mesmo parecer com uma fotografia projetada de um ser humano normal. O único efeito de *jogo* é que ele não sofrerá os 50% adicionais de dano causado pela luz. +20%.

Movimento Tridimensional: O personagem é capaz de girar em 90° em uma superfície e ficar em pé no espaço tridimensional, como um “recorte” bidimensional para transpor vãos ou fazer curvas. O personagem será capaz de caminhar com seu Deslocamento normal sobre o solo. Todos os outros inconvenientes da Forma de Sombra permanecem. +20%.

Nova Limitação Especial

Espessura Finita: O personagem não se torna *exatamente* bidimensional. Ele fica tão fino quanto uma folha de papel,

e não consegue passar por rachaduras microscópicas. Por ser físico, ele sofre o dano *total* de ataques físicos, e como ele é muito fino, o multiplicador de ferimento para ataques por corte é de $\times 2$, em vez de $\times 1,5$. Porém, ele não é uma sombra; ataques baseados em luz não recebem nenhum bônus de dano (não é necessário comprar Insensível à Luz em separado). Ele ainda é incapaz de atacar fisicamente, e só é capaz de arrastar objetos sobre sua superfície se comprar a ampliação Capaz de Carregar Objetos. -50%.

Potencialização

Como a capacidade sobrenatural de assumir um tipo incomum de forma espiritual, a Forma de Sombra é adequada para poderes divinos, mágicos e espirituais. Em muitos cenários, as sombras são associadas com o mal, o que também torna esta habilidade apropriada para poderes morais desagradáveis. Por fim, ela se encaixa no tema do poder Trevas, seja qual for sua fonte. O Talento se aplica a todos os testes de DX e de perícias feitos para se espremer por aberturas ou transpor superfícies complicadas.

Habilidades Modulares veja pág. MB62

Muitos personagens ficcionais são capazes de fazer quase qualquer coisa...

mas não tudo ao mesmo tempo. As Habilidades Modulares existem para simular este tipo de situação. Cada tipo se adéqua a uma classe particular de herói:

Cérebro Eletrônico: Este tipo é para IAs e ciborgues com implantes de computadores, que baixam programas em vez de conectá-los. A ampliação Física raramente faz sentido, mas como a limitação Virtual é comum e *definitivamente* permitida para aqueles que somente podem usar suas habilidades online ou no “ciberespaço”.

Entradas para Chips: Use esta opção para ciborgues com hardware removível. Normalmente isto significa “chips de perícias”, mas com a ampliação Física, as entradas para módulos de equipamentos padronizados, ou “Entradas para Instrumentos”, são uma opção. Inclua Limitada se essas entradas puderem aceitar só um tipo específico de equipamento.

Poder Cósmico: Ideal para deuses e supers! A ampliação Física é comum. Use Limitada para confinar os deuses a uma “esfera de influência” ou restringir os supers a um elemento. Se eles moldarem a matéria ou energia *existente* e ficarem sem poderes em sua ausência, inclua Ambiental (pág. 110) em vez disso.

Supermemorização: Este tipo serve para mágicos e gênios cinematográficos. Física raramente é apropriada, uma vez

que são poucas as vantagens físicas “memorizadas”. Limitada frequentemente restringe o uso a mágicas, idiomas ou classes específicas de perícias.

O MJ pode inventar outras formas. Defina o custo por entrada para refletir o escopo das características disponíveis: 4 pontos para uma lista curta, 5 pontos para um catálogo extenso, 6 pontos para *quase* qualquer coisa e 7 pontos para qualquer coisa. O custo por ponto em uma entrada deve ser igual a 2 pontos se a reorganização deles for custosa, lenta e sujeita a interferência externa; 3 pontos se apenas dois desses fatores se aplicarem; 4 pontos se apenas um deles se aplicar; e 5 pontos se nenhum deles se aplicar. Por exemplo:

Inspiração Divina: As habilidades do personagem são desejos menores concedidos por um Poder Superior. Ele poderá solicitar praticamente qualquer habilidade a qualquer momento (inclua Físico ou Social para ter mais opções). Porém, a divindade, interpretada pelo Mestre, às vezes tem prioridade sobre o personagem. O remanejamento de pontos exige pelo menos um segundo de oração por ponto de personagem. Custo por entrada: 6 pontos básicos + 4 pontos por ponto em habilidades.

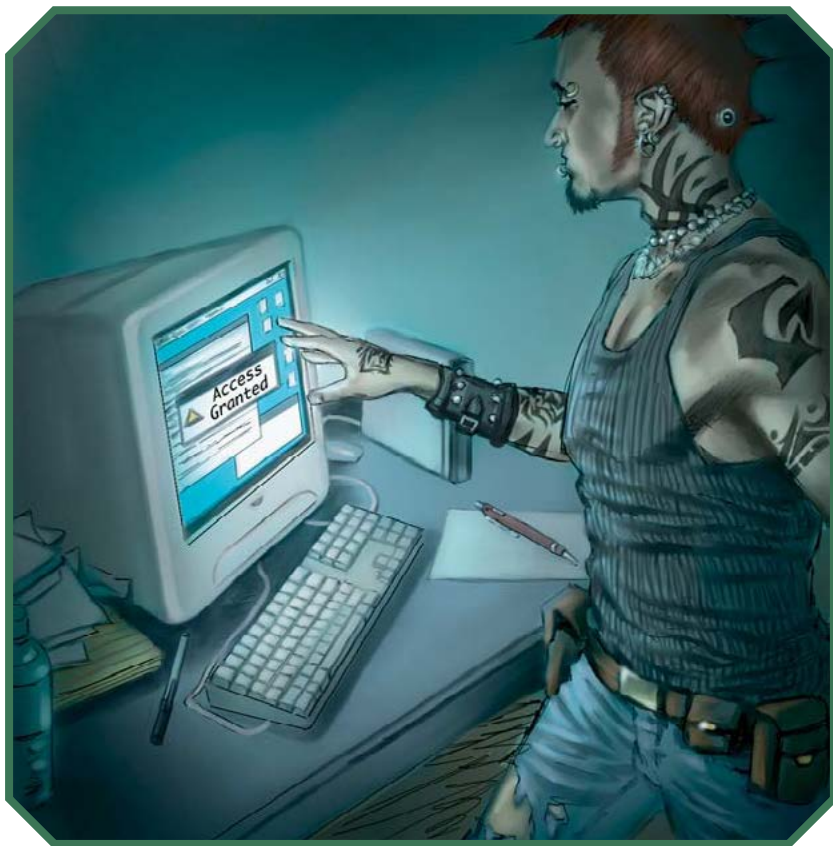
Alternativas

Heróis capazes de manipular um elemento em específico com precisão suficiente para gerar uma ampla variedade de efeitos que não *emulem* outras vantagens têm Controle (pág. 90) e/ou Criar (pág. 92). Aqueles capazes de *se transformar* em qualquer coisa têm Morfose (pág. 62). Todos os que simplesmente *fazem* as coisas sem adquirir habilidades têm Talento Instintivo (pág. 79).

As Habilidades Modulares são caras, mesmo com limitações, porque são muito flexíveis. Aqueles com uma pequena quantidade de habilidades relacionadas mutuamente exclusivas devem consultar *Habilidades Alternativas* (pág. 11) para uma opção menos custosa.

Nova Ampliação Especial

Social: O personagem pode incluir vantagens sociais. Defina com o MJ *como* isso é feito. Se de alguma maneira o personagem alterar registros, o MJ pode limitar as características disponíveis a Clericato, Estabilidade no Emprego, Hierarquia, Identidade Alternativa, Imunidade Legal, Permissão de Segurança, Poderes Legais, Renda Própria, e Zerado. +0% só para vantagens sociais; +50% para qualquer habilidade mental ou social. Para incluir *qualquer* habilidade, combine Social, +50% com Física, +100%; outros arranjos são proibidos.



Novas Limitações Especiais

Muitos usuários ficcionais de Habilidades Modulares exigem concentração e esforço supremos para redefinir suas habilidades. Isto é representado adotando Custa Fadiga, Exige Teste de (Atributo) (pág. 111) e Gasto Adicional de Tempo.

É aceitável preencher as entradas das Habilidades Modulares com vantagens que possuam limitações. Essas limitações podem duplicar apenas aquelas nas Habilidades Modulares se representarem um conjunto diferente de inconvenientes. Por exemplo, se as Habilidades Modulares do personagem tiverem Custa Fadiga devido a um custo em PF para reorganizar os pontos, não será a mesma limitação que um custo em PF para atacar. Porém, se as Habilidades Modulares tiverem Ambiental, nenhuma das vantagens concedidas poderá adotar esta limitação.

Uma limitação especial é particularmente importante para Habilidades Modulares:

Limitada: O personagem pode adquirir somente um subconjunto específico de características. A maioria dessas restrições se encaixa em uma de duas categorias amplas.

As Habilidades Modulares do personagem podem ser *limitadas por foco*, o que significa que ele somente poderá adicionar atributos que possa simular logicamente com o controle ou a moderação de um foco em particular. Por exemplo, Limitado, Fogo, permitiria Ataques por Queimadura, RD capaz de bloquear projéteis físicos (vaporizando-os), Controle Térmico etc., mas não Pressas ou Audição Parabólica. O valor da limitação depende do grau de restrição:

Um foco altamente versátil que efetivamente significa um efeito especial; por exemplo, campos de força verdes ou movimento: -5%.

Qualquer variedade ordinária de matéria ou energia; por exemplo, eletricidade, fogo, luz, som ou água: -10%.

Qualquer coisa mais especializada; por exemplo, teias de aranha: -15%.

A maioria das Habilidades Modulares limitadas por foco possuem Física, +50% (“somente vantagens físicas”). O Mestre pode fazer exceções, mas elas devem ser raras; são poucas as formas de matéria ou energia que podem ser moldadas como vantagens ou perícias, mentais.

Aqueles com Ambiental (pág. 110) não podem escolher Limitada para as mesmas condições; ela já está embutida no valor de Ambiental. Por exemplo, se o Poder Cósmico de Dedos Verdes apenas permitir o controle de vegetação, o que é uma limitação Ambiental de -40%, o personagem não poderá exigir

Habilidades Modulares em Jogo

A reconfiguração das Habilidades Modulares pode reduzir o ritmo do jogo. Para evitar que isto aconteça, o Mestre deve estimular os jogadores a desenvolver e listar suas habilidades favoritas *antes* do jogo começar. Para acelerar as coisas ainda mais, o Mestre pode determinar que algumas tarefas exijam um número mínimo de pontos em Habilidades Modulares, estipular que o usuário seja capaz de incluir habilidades mentais, físicas ou sociais, mas evitar nomear características específicas; por exemplo, “Esta tarefa exige 40 pontos em habilidades físicas”. Qualquer uma cujas Habilidades Modulares estejam à altura do desafio poderá realizar a tarefa, embora ainda possa ser necessário um teste de habilidade.

também -15% por Limitada. O fato de ele manipular plantas o limita automaticamente a vantagens que possam ser emuladas pelo controle de plantas.

Habilidades Modulares também podem ser *limitadas por característica*, significando que o personagem somente poderá adicionar um subconjunto específico de características relacionadas por função em vez do foco:

Somente Vantagens ou Somente Perícias (inclui técnicas): -10%.

Uma classe ampla de vantagens (por exemplo, Somente Ataques ou Somente Partes do Corpo) ou perícias (por exemplo, Somente Mágicas ou Somente Perícias Tecnológicas), ou somente ser capaz de adicionar pontos a habilidades que o personagem já possuía: -20%.

Uma classe de médio porte de habilidades *relacionadas* (por exemplo, Somente Perícias de Combate ou Somente Perícias Sociais), um subconjunto de uma classe ampla (por exemplo, Somente Sentidos ou Somente Mágicas do Fogo), ou todas as formas de uma vantagem flexível e poderosa (por exemplo, Somente Atribuições ou Somente Ataques Inatos): -30%.

Um subconjunto de uma classe de médio porte (por exemplo, Somente Técnicas de Combate Desarmado ou Somente Vantagens da Visão), ou uma forma específica de uma vantagem flexível, poderosa e fácil de se personalizar (por exemplo, Somente Ataques por Toxina, capaz de simular a maioria das doenças e venenos): -40%.

Uma característica específica que permita a especialização, mas não a modificação (por exemplo, Somente Idiomas, que não permita decifrar códigos, ler dados codificados ou compreender conceitos meramente ao aprender as palavras para eles), ou uma vantagem flexível sujeita a modificadores restritivos (por exemplo, Somente Atribuições com Baseado em Vontade e Imprecação 1, ou Somente Aliados com Lacaios e Invocáveis): -50%.

Somente Mental, Somente Física e Somente Social não são permitidas. As Habilidades Modulares *sempre* são limitadas a características mentais, sem Físicas ou Sociais. Escolha Física, com +50% se for restrita a vantagens físicas, ou Social, +0% se for restrita às sociais. Porém, a presença ou ausência de Física ou Social afeta as formas permissíveis de Limitada. Por exemplo, personagens com Física não podem se limitar a uma subclasse de características mentais, ao passo que aqueles *sem* Física não podem se restringir a um grupo de características físicas.

As limitações por foco ou por característica não são mutuamente exclusivas. Por exemplo, superdesenvolvedores costumam combinar ambos. Eles são limitados por foco a instrumentos de superciência (-5%); o foco que eles manipulam é “peças de reposição disponíveis”. Eles também são limitados por característica: “Somente Vantagens com Limitações de Instrumentos” (-20%). Isto exige Física, +50%, e normalmente vem com um nível elevado de Requer Preparo para refletir o tempo passado na oficina.

Potencialização

As Habilidades Modulares servem a usuários capazes em *qualquer* poder. Inclua Limitada (ou Ambiental) e Física, conforme necessário, para restringi-las aos tipos de habilidades normalmente permitidas para aquele poder. Aplique o modificador de poder para as próprias Habilidades Modulares mas *não* para as características nas quais elas são remanejadas (fazer ambos resultará em contas em duplicidade). O Talento é adicionado a todos os testes para usar qualquer uma das vantagens concedidas por Habilidades Modulares.

Insubstancialidade

veja pág. MB65

Seres que em grande parte não são afetados pelo mundo físico aparecem nos mitos e na ficção pelo menos tão

frequentemente quanto aqueles capazes de voar. Paradoxalmente, a maioria das entidades desse tipo são capazes de se “ancorar” a objetos materiais conforme necessário, permitindo que fiquem em pé sobre pisos, peguem carona em veículos e assim por diante. Este é um recurso padrão da Insubstancialidade. A aparência da forma insubstancial, bem como os fatores capazes de bloqueá-la, variam de acordo com a origem da característica:

Dimensional: O viajante se transporta a uma dimensão paralela ao mundo físico. Ele assume uma aparência ligeiramente transparente, como se não estivesse completamente presente. Qualquer local no mundo comum que não tenha uma localização equivalente no outro plano será *completamente* inacessível. Indivíduos cujos inimigos sejam viajantes dimensionais costumam construir fortalezas em locais desse tipo!

Divina: Representa a capacidade de assumir uma “forma divina” capaz de vagar pelo mundo mortal à vontade. O clérigo tem aparência normal, exceto pela inclusão de algum elemento simbólico de seu padroeiro; por exemplo, uma guirlanda de chamas para o Deus do Fogo. Porém, ele não será capaz de se infiltrar em locais com pouca ou nenhuma santidade; consulte *Regras Especiais para Poderes Divinos* (pág. 175).

Elemental: O usuário se transforma em eletricidade ou luz, ou vibra em uma frequência estranha. Ele se torna um brilho com forma humana, resplendor visível etc., de acordo com o que couber a seu elemento. Ele não poderá penetrar barreiras que sejam impermeáveis ao seu elemento; por exemplo, uma jaula de metal aterrada excluiria um “fantasma” elétrico. Campos de força de superciência costumam bloquear esse tipo de Insubstancialidade.

Espiritual, Mágica, ou Psíquica: O usuário entra no plano etéreo, astral ou no reino espiritual (eles podem ser todos a mesma coisa ou muito diferentes um do outro, dependendo do cenário). Sua aparência será nublada e fantasmagórica, e possivelmente luminosa ou sombria. Xamãs com poderes espirituais costumam parecer animais. Mágicas, habilidades psíquicas e rituais de feitiçaria que obstruam espíritos também bloquearão esta habilidade.

Alternativas

Tanto Clarissenciência (Projeção, +140%) quanto Insubstancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Projeção, -50%) custam 120 pontos. Elas são comparáveis, mas há diferenças importantes. Notavelmente, a Clarissenciência resulta em uma forma *invisível* com um limite de distância de 10 metros a

partir do corpo, enquanto a Insubstancialidade resulta em uma forma visível *sem* limite de distância.

Para retratar a solidez parcial, use Tolerância a Ferimentos (Difuso) (pág. 82) ou Forma de Sombra (pág. 56). Para ser capaz de atravessar somente uma substância, escolha Interposição (a seguir).

A Insubstancialidade *não* inclui invisibilidade. Para isso, é necessário escolher também a Invisibilidade (pág. 60), possivelmente com Somente Matéria. Porém, a Insubstancialidade *inclui* o silêncio total, exceto quando o personagem decidir falar. Ele não será detectável à audição, e precisará fazer testes de Furtividade somente se houver possibilidade dele ser visto.

Novas Limitações Especiais

Barulhento: O personagem *não* é silencioso. Ele fará ruídos equivalentes aos de passos ao se mover e ao som da respiração todo o tempo, e não será mais difícil de se ouvir que um ser humano comum. -5%.

Projeção: O corpo do personagem não se torna insubstancial. Em vez disso, ele fica inconsciente e o personagem sai dele em forma insubstancial. Da mesma maneira que um usuário de Insubstancialidade sem modificadores, o personagem estará *visível e presente*, ficando sujeito a qualquer coisa que afete entidades insubstanciais... enquanto seu corpo permanece no mundo físico,

vulnerável a ameaças materiais; consulte *Projeção* (pág. 47). O personagem não será capaz de usar mágicas, habilidades psíquicas etc. nesta forma, a menos que também escolha Afeta a Matéria. -50%.

Sem Deslocamento Vertical: O personagem não é capaz de desconsiderar a gravidade. Ele deve mover-se por uma superfície horizontal, ou seguir uma inclinação que não exigiria testes de Escalada. Ele ainda terá peso nulo, portanto não deixará pegadas e poderá andar sobre superfícies que não suportariam um corpo sólido, como a superfície de um corpo de água. -10%.

Potencialização

Esta habilidade cabe em praticamente qualquer tipo de poder sobrenatural ou elemental, como observado anteriormente. Com a limitação Projeção, ela será especialmente adequada para Projeção Astral. O Talento é adicionado a qualquer teste exigido para “forçar” uma barreira resistível ou usar Insubstancialidade em uma Esquiva com Poder (veja pág. 167).

Interposição

veja pág. MB66

A Interposição cobre a habilidade tradicional de espíritos da natureza, tangíveis em todos os outros aspectos, passarem através de montanhas, árvores e assim por diante com facilidade. Supers com poderes elementais nor-



malmente possuem capacidades similares, assim como monstros demoníacos de fantasia que saem das paredes das masmorras para devorar aventureiros!

A Interposição normalmente é associada com uma classe específica de materiais. Porém, se o Mestre quiser, ele poderá permitir uma classe adicional, chamada “Tudo”, que permitirá ao usuário atravessar *qualquer* substância sólida. Isto custa 80 pontos.

Alternativas

Personagem com Tolerância a Ferimentos (Difuso) (pág. 82) modificada com Infiltração podem passar através de obstáculos porosos. Usuários de Insustancialidade (pág. 58) são intangíveis, e podem passar através de *qualquer coisa*. Para fazer túneis através de barreiras fisicamente, escolha Escavação (pág. 54).

Novas Ampliações Especiais

Estendido: O personagem é capaz de atravessar vários materiais similares. É necessário comprar o mais caro deles pelo preço integral. Cada substância adicional *relacionada* custa +20%. Por exemplo, alguém com Interposição (Pedra) poderia incluir Estendido, Terra e Metal por +40%.

Fusão 1: O personagem é capaz de se fundir às coisas que atravessa, como uma dríade que se mescla à sua árvore. Isto funciona somente em objetos *distintos*; uma árvore, mas não uma floresta; uma montanha, mas não um planeta etc. Uma vez fundido, o personagem poderá usar seus sentidos a partir do objeto, sair dele em qualquer ponto de suas superfícies externas ou internas e respirar normalmente se qualquer parte dele estiver em contato com o ar. É necessária uma manobra Preparar para alternar os pontos de vista ou sair do objeto. Se o objeto sofrer dano, o personagem será afetado proporcionalmente; por exemplo, 10 PV de lesão em uma árvore de 100 PV resultarão em um ferimento de 1 PV para um homem com 10 PV. Tornar-se parte de algo maior também reduz a potência das Atribuições: some a diferença entre o MT do objeto e o do personagem ao teste de resistência. Se o *personagem* possuir ataques que afetem aqueles que o toquem ou fiquem perto dele, como as Emanações, elas serão “afinadas” se ele se fundir a um objeto grande: reduza a escala do dano proporcionalmente ao PV (1/10 do normal, no exemplo anterior), e some a diferença entre o MT do objeto e o do personagem aos testes para resistir às Atribuições dele. O personagem não pode *controlar* os itens aos quais ele se funda; para isso, ele precisará de Possessão. +150%.

Fusão 2: Como Fusão 1, mas funciona até em objetos distribuídos. Com Interposição (Terra), o personagem seria capaz de se fundir com o solo sob seus pés para atravessar todo o planeta inteiro em um piscar de olhos; com Interposição (Madeira), ele poderia se mesclar com uma floresta para atravessá-la instantaneamente ou espiar os eventos em seu interior. +300%.

Nova Limitação Especial

Espessura Finita: O personagem somente pode atravessar barreiras de espessura limitadas. Se tentar ultrapassar qualquer coisa mais espessa, ele penetrará até seu limite e então encontrará um obstáculo sólido. O valor depende da espessura: -50% para uma membrana fina (como uma cortina), -30% para 2,5 cm, -15% para 30 cm e -5% para a distância que o personagem é capaz de cobrir em disparada em um segundo.

Potencialização

A Interposição é uma característica típica de poderes elementais e de espíritos naturais. Ela também cabe em poderes divinos concedidos pelas divindades associadas às substâncias que afeta. O Talento é somado a todos os testes de DX ou testes de perícias feitos para movimentação ao usar esta habilidade.

Intuição

veja pág. MB67

Na forma da habilidade para comparar a situação atual com experiências passadas e tomar decisões bem informadas, a Intuição é ideal para Mentes Digitais e supergênios. A orientação sobrenatural (por exemplo, PES ou sabedoria divina) é uma interpretação igualmente válida.

A critério do MJ, se uma perícia normalmente concederia informações úteis na situação em questão, como a Navegação ao decidir para qual direção manobrar, ou Tática em um impasse militar, o usuário poderá usar seu NH naquela perícia em vez de IQ ao fazer o teste para usar esta habilidade.

Alternativas

Personagens capazes de descobrir fatos *sem* dedução devem escolher Abençoado (pág. 39) ou Oráculo (pág. 65) em vez disso.

Nova Ampliação Especial

Inspirado: O dom do personagem é tão meticulosamente apurado que qualquer sucesso ao usá-lo revelará a *melhor* escolha disponível entre aquelas com as quais ele se depara. O pior resultado possível em uma falha, mesmo em uma falha crítica, será o personagem não ter uma resposta; o Mestre nunca irá sugerir uma opção *ruim*. +100%.

Potencialização

A Intuição é uma habilidade tradicional de xamãs, e pode originar de poderes espirituais. Ela também é apropriada para PES ou outros poderes similares para coleta de informações, bem como para poderes divinos e morais, especialmente com Inspirado. Por fim, ela pode representar a capacidade de recorrer à sabedoria coletiva de outros, o que a torna parte da Telepatia. O Talento é adicionado a todos os testes de IQ ou de perícias para usar esta habilidade.

Invisibilidade

veja pág. MB67

Histórias de homens invisíveis (mas curiosamente, não *O Homem Invisível*, que inspirou muitas delas) costumam supor que a Invisibilidade possui Ativa ou Desativada à Vontade (+10%) e Capaz de Carregar Objetos (pelo menos +10%). Lembre-se de escolher o tipo de visão afetada. Se o Mestre quiser permitir invisibilidade “total”, ele poderá definir que +100% de Estendido interferem com *qualquer* sentido que a Invisibilidade poderia afetar razoavelmente. Entre as variantes comuns temos:

Camuflagem Supercientífica: Os “sistemas de camuflagem” da ópera espacial concedem Invisibilidade à visão eletromagnética com Afeta Máquinas (+50%), Estendido, Sensores (+20%), e Ativa ou Desativada à Vontade (+10%).

Disfarce: Um ninja ou telepata capaz de forçar as pessoas mentalmente a acreditar que não o veem terá Invisibilidade à visão eletromagnética, com Capaz de Carregar Objetos, Ativa ou Desativada à Vontade e Glamour (pág. 111). Usuários de disfarces que estejam cientes de sentidos incomuns podem interferir com eles, também; inclua Estendido (+20%/tipo).

Fantasma: Fantasmas que sejam invisíveis a mortais terão Invisibilidade a visão eletromagnética com Normalmente Ativa (+5%) e Somente Matéria (-10%). Tradicionalmente, fantasmas podem ser vistos em espelhos e fotografias; eles têm Reflexo Visível (-10%) e *não podem* escolher Afeta Máquinas.

Tecnologia Furtiva: Um veículo ou robô que seja invisível ao infravermelho e ao radar, mas não ao olho nu, possuirá Invisibilidade à visão eletromagnética com Somente Máquinas (-50%). A melhor camuflagem ótica terá Afeta Máquinas (+50%) *em vez* de Somente Máquinas, mas ainda sofrerá os efeitos de Franja (-10%). Submarinos furtivos possuem Invisibilidade sem modificadores contra sonar; os melhores deles incluem Estendido, Detecção Magnética (+20%). Ativa ou Desativada à Vontade é incommum, pois a furtividade tende a ser um recurso estrutural permanente.

Alternativas

Represente a invisibilidade parcial com Camaleão (pág. 46). Personagens que criem escuridão ou fumaça para se esconder da visão devem escolher Obscurecer (pág. 64).

Nova Limitação Especial

Franja: A habilidade do personagem deixa um contorno ou brilho tênue. Ela funciona normalmente enquanto estiver parado, mas se ele se mover, poderá ser visto por outros com um teste de Visão -6, e poderá ser um alvo em combate com um redutor de apenas -6 na jogada de ataque. -10%.

Potencialização

A Invisibilidade é uma habilidade central para poderes Luz e Trevas. A Eletrocinese pode permitir que um psi bloqueie sinais e se torne invisível a máquinas; ele pode até mesmo curvar a luz e se tornar *realmente* invisível (um truque chamado de “fotocinese”). A inclusão de Glamour faz com que a Invisibilidade também seja adequada para poderes do chi e Telepatia. O Talento dá um bônus adicional aos testes de Furtividade para evitar ser visto.

Leitura da Mente e Sonda Mental

veja págs. MB68 e MB89

Estas vantagens intimamente relacionadas têm um papel proeminente na fantasia, ficção científica e no horror; normalmente como dons psíquicos ou mágicos. A Leitura da Mente é a habilidade básica de “recepção” comum a telepatas, independente de sua origem. A Sonda Mental é um varredura profunda ou uma fusão mental; de muitas maneiras, trata-se de um nível superior de Leitura da Mente, e o Mestre pode decidir tornar a Leitura da Mente em um pré-requisito.

Ambas as características estão abertas para interpretação como interrogatório sob o efeito de drogas para forçar a verdade; consulte as observações em *Controle da Mente* (pág. 48) para modificadores e detalhes. Se o objetivo precisar vocalizar sua resposta, inclua Acesso, Precisa ouvir o objetivo, -20%.

Alternativas

Use Empatia (veja *Vantagens de Empatia*, pág. 86) para “ler” emoções em vez de pensamentos. Para *enviar* pensamentos, escolha Diapsiquia (veja *Telecomunicação*, pág. 81).

O Controle da Mente também pode revelar os pensamentos de um objetivo: basta ordenar que ele conte tudo o que sabe. Obviamente, isso é significativamente menos *sutil*.

Novas Ampliações Especiais

Banco de Memórias: Somente para Sonda Mental. O personagem é capaz de armazenar uma “fotografia instantânea” detalhada da mente do objetivo. Isto exige a Disputa Rápida costumeira, mas leva *uma hora*. Um teste de IQ posterior permitirá recordar de informações que o objetivo sabia quando foi sondado pela última vez (exatamente como se estivesse sendo sondado) ou de sua personalidade (eliminando penalidades para se passar por ele com Dissimulação). A fotografia pode ser excluída a qualquer momento. +100% se o personagem for capaz de armazenar uma quantidade de fotografias igual a sua IQ; +150% para uma capacidade ilimitada.

Invasiva: Somente para Sonda Mental. A sondagem do personagem funciona como uma invasão mental, não como um interrogatório. Se vencer a Disputa Rápida, ele atravessará as defesas mentais do objetivo e estará livre para pilhar suas memórias. Ele ainda estará limitado a uma pergunta por segundo, mas cada resposta exigirá um teste *sem resistência* contra IQ, Interrogatório, Psicologia, ou Sonhos, se o objetivo estiver adormecido. +75%.

Múltiplos Contatos: Somente para Leitura da Mente. O personagem é capaz de manter canais com várias mentes ao mesmo tempo. Ele deve fazer um teste com uma penalidade cumulativa de -1 para cada contato além do primeiro. Ele pode alternar entre contatos já estabelecidos sem precisar de um teste, mas deve se concentrar em um contato por vez para ler mentes. Em um combate, ele deverá escolher qual mente lerá a cada turno. +50%.

Potencialização

Leitura da Mente e Sonda Mental são habilidades psíquicas clássicas associadas à Telepatia (ou Telepatia Sobre Máquinas, com a limitação Somente Cibernética), mas *qualquer* poder sobrenatural pode oferecê-las. O Talento é adicionado aos testes de IQ e de perícia pra usar qualquer uma das duas habilidades.

Língua Ferina

veja págs. MB68

Da maneira como está descrita, a Língua Ferina é um dom fora do normal, que permite saber exatamente como ofender e provocar os inimigos. Porém, a capacidade de atordoar os inimigos com apenas algumas palavras ou o som da voz não *precisa* ser caricata; ela pode funcionar por meio de um choque vibratório ou sobrenatural para o corpo ou a psique da vítima.

Alternativas

Uma rajada sônica ou mental capaz de ensurdecer ou causar lesões é uma Atribulação (pág. 44) ou um Ataque Inato (pág. 42). Aqueles que meramente gritam muito alto terão a qualidade Voz Penetrante (pág. MB101).

Nova Ampliação Especial

Palavras de Poder: O personagem é capaz de desconcertar seus oponentes por meio da potência sobrenatural inerente em suas palavras ou em sua voz. Talvez ele conheça palavras mágicas da aurora da criação; ou fale com a voz dos deuses! O idioma não é uma barreira, e ele *pode* afetar aqueles que possuam a vantagem Fleuma. Para usar sua habilidade, faça uma Disputa Rápida de Vontade contra o oponente, ignorando modificadores por Inglês e Circunspeção. A penalidades de costume se aplicam ao tentar afetar um grupo. +100%.

Potencialização

A Língua Ferina pode representar a capacidade do usuário projetar sua vontade com o uso de Telepatia ou poderes do chi (neste caso, o Escudo Mental auxilia nos testes de resistência). Em um jogo cinematográfico de supers, ela pode ser parte do poder Som/Vibração. Personagens com poderes divinos também podem desfrutar deste dom. Com Palavras de Poder e Cósmico (+300%), ele é adequado aos poderes cósmicos dos deuses, e é capaz de atordoar instantaneamente *qualquer* mortal!

O Talento é adicionado aos testes da perícia Oratória ou testes de Vontade para usar esta habilidade.

Médium

veja págs. MB69

Médium é a capacidade de sentir a presença de espíritos livres (fantasmas, elementais “selvagens”) nas redondezas — *não* os espíritos dos vivos ou aqueles presos a objetos — e conversar com eles. Também funciona com “espíritos de um local”, mas apenas dentro da área habitada pelo espírito. A critério do MJ, formas variantes podem, em vez disso, permitir que o usuário fale com residentes do mundo espiritual, universos paralelos ou do ciberespaço. Cada uma dessas formas é uma vantagem Médium separada.

Alternativas

Para compreender as motivações dos espíritos e melhorar suas chances de persuadi-los, o personagem deve ter Empatia com Espíritos (pág. MB57). Use Detectar (Espíritos) [10] para sentir a presença de espíritos que estejam presos, possuindo alguém, ou longe demais para conversar. Para *ver* espíritos a mais de um metro de distância, mesmo aqueles

com os quais não esteja se comunicando, o personagem deve comprar uma forma adequada de Ver o Invisível (pág. 86). Nenhuma destas características permitirá que o personagem fale com espíritos.

Se ele for capaz de *forçar* espíritos a se tornarem visíveis ou sólidos contra a Vontade, deverá ter uma Atribuição (pág. 44) que cancele Invisibilidade ou Insustancialidade através de Vantagem Anulada. Se ela afetar somente espíritos, ou certos tipos de espíritos, inclua uma limitação Acesso.

Se os espíritos simplesmente possuem o personagem para falar com outros, isso será Canalização (pág. 47).

Novas Ampliações Especiais

Manifestação: A presença do personagem faz com que seja mais fácil para os espíritos se tornarem visíveis, se o desejarem. Enquanto estiverem em um raio de um metro de distância do personagem, personagens com a metacaracterística Espírito (pág. MB262) não precisarão pagar o custo de 1 PF por segundo exigido pela limitação Normalmente Ativa em sua Invisibilidade. +100%.

Universal: O personagem é capaz de se comunicar com *qualquer* espírito cuja presença consiga sentir com Mèdium, até mesmo aqueles com os quais não tenha um idioma em comum. +50%.

Visual: O personagem é capaz de *ver* espíritos enquanto se comunica com eles, mesmo que normalmente eles sejam invisíveis. +50%.

Novas Limitações Especiais

Em muitos cenários, o uso de Mèdium exige um ritual ou uma sessão espírita. Se for esse o caso, inclua Requer Preparo (pág. MB115). Outra limitação comum:

Especializada: A habilidade do personagem funciona somente com uma classe específica de espíritos. Entre as possibilidades estão anjos, demônios, elementais, criaturas feéricas e fantasmas. -50%.

Potencialização

Mèdium é apropriada para qualquer poder sobrenatural, mas especialmente para poderes espirituais e PES. O Talento é adicionado a todos os testes de IQ ou de perícia feitos para perceber ou compreender espíritos.

Memória Racial

veja pag. MB69

A ideia que algumas pessoas têm acesso à sabedoria coletiva de seus ancestrais está presente em crenças religiosas e em textos científicos mais antigo (por exemplo, os escritos de Carl Jung). Dependendo do cenário, as me-

Eu vejo gente morta... Andando por aí como pessoas comuns. Elas não veem umas as outras. Elas só veem o que querem ver. Não sabem que estão mortas.

– Cole Sear,
O Sexto Sentido

Metamorfose

veja pag. MB70

A Metamorfose tem um papel proeminente no folclore e na ficção. Os detalhes variam *muito* de uma história para outra. Estas observações mal abordam a complexidade possível; um tratamento detalhado daria um livro próprio.

Ao criar Formas Alternativas, aplique as ampliações e limitações ao custo básico de 15 pontos por forma, mas *não* ao custo específico da forma (ou seja, 90% da diferença em custos de modelos). Uma regra similar aplica-se à Morfose: os modificadores afetam o custo de 100 pontos da habilidade básica, mas *não* os pontos adicionais reservados para as formas mais poderosas. A única exceção em ambos os casos é Afeta Outros (pág. 107), que afeta ambos os componentes do custo.

Alguns arquétipos importantes:

Döppelgangers: Bolhas alienígenas, robôs de metal líquido e monstros horroresos que “substituem” suas vítimas podem assumir a forma de praticamente *qualquer* ser vivo do qual tenham uma amostra, dentro dos limites de sua massa. Isto equivale a Morfose com Conservação da Massa (-20%) e Precisa de Amostra (de -5% para um robô que precisa de apenas uma célula até -50% para um monstro que devore suas vítimas), normalmente com muitos pontos de capacidade adicional. Alguns robôs e alienígenas podem se transformar em formas *não-vivas*. Um robô restrito a formas não-vivas é tão limitado quanto um ser vivo que só possa assumir formas vivas; não há um custo adicional neste caso. Para assumir formas vivas e não-vivas, adote Ilimitada (+50%).

Máquinas Mutáveis: Robôs ou veículos capazes de se transformar em outros robôs ou veículos são uma tradição das histórias em quadrinhos. Esta é uma Forma Alternativa normal que muda de um modelo de máquina para ou-

mórias ancestrais acessadas pela vantagem podem ser as de uma linhagem, clã ou toda uma raça. Entre as alternativas estão as memórias distantes do *próprio* usuário (se ele for extremamente longo) ou suas recordações de vidas passadas (se a reencarnação for um fato). Quanto mais amplo o escopo das memórias, menos específicas elas serão. Nada disto afeta o custo em pontos.

Alternativas

A Precognição (pág. 68) é uma alternativa justa para a Memória Racial (Passiva); sensações de *déjà-vu* podem se originar tão facilmente do futuro quanto dos ancestrais do personagem. A Psicometria (pág. 68) é uma melhor alternativa para a Memória Racial (Ativa), uma vez que ambas proporcionam informações sobre o passado, tendo como principal diferença entre si as impressões psíquicas vagas em comparação com os fatos detalhados. Para compartilhar as memórias dos membros vivos de uma raça, use Compartilhamento Mental (pág. 148).

Nova Ampliação Especial

Imersiva: O uso bem-sucedido de sua habilidade permite efetivamente reviver as memórias similares, de maneira semelhante às visões experimentadas por personagens sem esta ampliação no caso de um sucesso decisivo. Na Memória Racial (Passiva), ela remove a necessidade de interpretação ao receber uma visão. Com Memória Racial (Ativa), o personagem pode reviver as memórias dos ancestrais à vontade! +50%.

Potencialização

A Memória Racial é ideal para poderes espirituais que permitem ao usuário falar com ancestrais mortos. A capacidade de ler suas mentes separadas pelo tempo seria parte da Telepatia, e a sensibilidade aos ecos psíquicos persistentes do passado seria mais próxima da PES. O Talento é somado aos testes de IQ para usar esta habilidade.

tro. Inclua Mudança Ativa (+20%) para personagens capazes de continuar em movimento enquanto se transformam. Não haverá necessidade de Mudança com Absorção se todos os passageiros e a carga estiverem na Carga Útil (pág. MB47) da máquina.

Licantropos: Lobisomens e seres similares usam Forma Alternativa para assumir um modelo de animal. Licantropos capazes de controlar sua forma animal podem escolher manter a IQ e se desfazer das características mentais bestiais, mas isto eleva o custo do modelo de maneira *significativa*. Os que se transformam involuntariamente durante a lua cheia possuem Gatilho Incontrolável (uma habilidade perigosa que é disparada sob condições ocasionais, por -15%) e Apenas Inconsciente (-20%), e frequentemente Prazo Mínimo, Uma Noite (-10%). Descanso Recíproco (+30%) é comum... a forma animal aparece repousada e pronta para a devastação!

Morfoses Míticas: Em muitas histórias, deuses e mágicos podem assumir instantaneamente a forma de qualquer criatura terrena. Esta capacidade poderosa é Morfose, com *muita* capacidade adicional para cobrir formas fortes e com muitos recursos, como tigres e tubarões e manter a IQ. Não Exige Memorização (+50%) e Tempo Reduzido 4 (+80%) combinam com a maioria das histórias. A ampliação Ilimitada (+50%) é comum, mas não universal.

Supers Elementais: A capacidade de se tornar chama, pedra, água e assim por diante aparece com frequência nos quadrinhos. Ela deve ser comprada como Forma Alternativa com a metacaracterística elemental adequada (pág. MB262) como o “modelo racial” do alvo. O Mestre pode até permitir que os jogadores criem metacaracterísticas customizadas para novos elementos. A maioria dos supers elementais têm Mudança com Absorção no nível “Nenhuma Carga” (+5%) para seu uniforme, além de Mudança Ativa (+20%) ou Tempo Reduzido 4 (+80%).

Alternativas

Metamorfose capazes de mudar de tamanho, mas não de forma, possuem Crescimento (pág. 49) ou Encolhimento (pág. 54). Os capazes de mudar de aparência para ficarem como outros membros de sua própria raça têm Pele Elástica (pág. 66). Para mudanças parciais, veja *Partes do Corpo Ativáveis* (pág. 66). Habilidades Modulares (pág. 57) podem cobrir todas estas questões, e são uma alternativa interessante para Morfose.

Para transformar *outros* em monstros, use Atribuição com Vantagem, Forma Alternativa.

Novas Ampliações Especiais

Dano Não-Recíproco: Apenas para Forma Alternativa. Lesões sofridas pelo personagem em uma forma *não* afetam qualquer uma das suas outras formas, embora ele somente seja capaz de se curar enquanto estiver na forma que as sofreu, a menos que também escolha Descanso Recíproco. +50%.

Descanso Recíproco: Apenas para Forma Alternativa. As formas dormientes do personagem podem descansar enquanto não estão à vista. O tempo passado em estado dormiente conta para a recuperação de PF e necessidades de sono *daquela forma*. Em conjunto com Dano Não-Recíproco, essas formas podem até restaurar PV e se recuperar de lesões incapacitantes. Isto não impede que as formas dormientes estejam cientes das ações da forma ativa ou se lembrem delas. +30%.

Formas Improvisadas: Somente para Morfose. O personagem é capaz de improvisar novos modelos raciais conforme se transforma, misturando e combinando as características *físicas* naturais que desejar. As possibilidades vão desde modificar sua forma natural com um parte corporal útil até criar um modelo completamente novo. Modelos improvisados não podem custar mais do que o personagem poderia pagar com sua habilidade de Morfose, mas podem incluir desvantagens físicas para reduzir custos. Todas as características somadas devem existir no mundo de jogo, a menos que o personagem também tenha Cósmica (+50%). Ele não é capaz de mudar sua composição (por exemplo, incluir metacaracterísticas elementais ou Insustancialidade) sem Ilimitada (+50%). +100%.

Mudança Ativa: A transformação do personagem demora a quantidade normal de tempo, mas ele não precisa se concentrar durante este tempo; ele pode se mover e agir. O personagem mantém as capacidades da forma *da qual* está mudando até que a transição esteja com-

pleta. (MJs que desejem maior detalhamento podem fazer uma média dos parâmetros da forma, ou até mesmo usar uma média ponderada para refletir até que ponto a mudança chegou.) +20%.

Mudança com Absorção: Apenas para Forma Alternativa. O personagem “absorve” em sua Forma Alternativa itens que esteja vestindo ou carregando. Eles reaparecem quando ele retoma sua forma original. Sem este modificador, o personagem precisará deixar seu equipamento para trás ao mudar de forma, e se estiver vestindo itens muito pequenos para sua Forma Alternativa, eles correrão o risco de serem destruídos. O custo depende do nível de carga: +5% para Nenhuma, +10% para Leve, +15% para Média, +20% para Pesada, ou +25% para Muito Pesada. O Mestre decidirá o que ficará para trás se o nível de carga do personagem ultrapassar sua capacidade. Este modificador deve ser aplicado separadamente para cada forma capaz de absorver equipamentos.

Não Exige Memorização: Somente para Morfose. Qualquer forma que o personagem assuma torna-se parte de seu repertório imediatamente, a menos que ele não *queira* memorizá-la por algum motivo. +50%.

Uma Vez Ativa, Sempre Ativa: Esta ampliação é idêntica ao modificador geral de mesmo nome (veja pág. 109), mas com uma regra especial para a Forma Alternativa: ela conta como um modificador de +50% sobre os 15 pontos básicos e eleva o custo específico das formas de 90% para 100% da diferença nos custos dos modelos.

Novas Limitações Especiais

Forma Projetada: Apenas para Forma Alternativa. A Forma Alternativa é uma entidade separada; talvez uma manifestação física da alma do personagem. Ao usar sua habilidade, a forma natural do personagem entra em transe e a Forma Alternativa aparece por perto (dentro

O lobisomem não é nem homem nem lobo, mas sim uma criatura satânica com as piores qualidades de ambos.

—Dr. Yogami, Um Lobisomem Americano em Londres

de 10 metros). Esta é uma forma real e física, sem restrições especiais sobre suas ações. Para dispensá-la e despertar, o personagem deve estar a 10 metros da forma natural. Se *qualquer* das formas for ferida ou morta, o mesmo acontecerá com a outra; consulte *Projeção* (pág. 47) para mais detalhes. -50%

Imperfeita: Somente para Morfose. Cada forma que o personagem assumir será cosmeticamente imperfeita de alguma maneira, o que impede *completamente* se passar por alguém. O personagem ainda recebe as habilidades de sua nova forma. Imperfeita é mutuamente incompatível com Cosmética. -10%.

Incapaz de Memorizar Formas: Somente para Morfose. O personagem não é capaz de memorizar as formas que copia. Para assumir uma forma, ele sempre precisará ser capaz de ver ou tocar o original. -50%.

Precisa de Amostra: Apenas para Morfose. O personagem precisa de uma amostra física da forma que deseja assumir. Se o alvo for um ser vivo, esta amostra deverá estar *fresca*; não é possível coletar amostra de um cadáver em decomposição. -5% se for necessário somente tocar o alvo; -15% se exigir uma gota de sangue, fio de cabelo, etc.; -50% se for necessário devorar o alvo inteiro.

Somente Formas Não-Vivas: Somente para Morfose. O personagem é capaz de se transformar em objetos, mas não em criaturas. Ele desfruta da maioria das capacidades da ampliação Ilimitada, mas não é capaz de assumir o modelo de nada que seja *vivo*. -0%.

Potencialização

A Forma Alternativa serve a muitos poderes sobrenaturais, em especial poderes espirituais, que podem pedir a limitação Forma Projetada, se permitirem que um xamã se transforme em um animal totêmico. Morfose funciona melhor para poderes exóticos de alteração corporal.

Ao decidir sobre quais influências externas podem forçar o metamorfo a retomar sua forma natural contra sua vontade, leve em consideração a fonte do poder. Exorcismo, preces ou artefatos sagrados podem funcionar com poderes divinos ou espirituais; a magia Anular Mágica é razoável para poderes mágicos; e drogas ou radiação de ciência estranha são tradicionais para poderes biológicos e superpoderes.

Para Morfose, o Talento concede um bônus para *qualquer* teste de IQ ou de perícia que o Mestre exija para disfarce ou para se passar por alguém. No caso da Forma Alternativa, ele é somado aos testes para resistir a influências externas capazes de forçar o usuário a sair de sua forma atual ou a entrar em uma de suas outras formas.



Mordida de Vampiro

veja pág. MB72

Este é apenas um caso especial da vantagem genérica Sanguessuga; veja a pág. 98. O MJ deve usar a Mordida de Vampiro na forma descrita apenas se ela for o *único* tipo de Sanguessuga no cenário. Se houver vários tipos, troque Mordida de Vampiro por Sanguessuga (Cura PF, +60%; Agente Sanguíneo, -40%) e mais Dentes Afiaados (pág. MB52).

Noção do Perigo

veja pág. MB73

Esta é mais frequentemente uma sensibilidade sobrenatural originada da PES, meticulosamente apurada, dos deuses etc. Porém, ela pode representar sentidos *mundanos* extremamente sensíveis, ou até mesmo uma capacidade ampliada para analisar dados e prever resultados arriscados (apropriada para Mentes Digitais).

Alternativas

Personagens capazes de realmente prever o futuro devem escolher Precoginição (pág. 68), que *inclui* esta característica.

Potencialização

A Noção do Perigo é idealmente adequada para PES, mas se enquadra

em qualquer poder sobrenatural; chi, divino, mágico, espiritual etc. que proporcione consciência situacional ou dê informações. Ela também é adequada para poderes de viagem temporal, uma vez que aqueles capazes de perceber o futuro bem o suficiente para viajar até lá costumam sentir, “ondas” de um perigo iminente. O Talento é adicionado ao teste de Percepção.

Obscurecer

veja pág. MB74

Obscurecer é uma vantagem flexível que pode representar *muitas* habilidades ficticionais; algumas das quais são feitas para ser discretas. Ao customizar esta vantagem, a primeira etapa é especificar quais sentidos ela afetará, e como:

Adivinhação: Obscurecer (Adivinhação) é válida, e afeta todas as tentativas de coletar *fatos* dentro da área por meios como Psicometria e mágicas de Informação. Use Obscurecer (Clarissenciência) para interromper a visualização remota.

Audição: Pode representar uma mágica de furtividade, ruído branco ou cancelamento sonoro por meios de tecnologia avançada. A audição comum, bem como a Audição Subsônica, Superaudição, Sonar e o Sentido de Vibração devem ser considerados “relacionados” para os fins da ampliação Estendido. Obscurecer (Audição Subsônica) e (Superaudição) bastam para iludir geofones e detectores de movimentos ultrassônicos, respectivamente. Audição Discriminatória, Audição Parabólica e assim por diante *não são* sentidos separados; eles apenas tornam a audição mais útil. Personagens que tenham essas características não terão habilidades especiais para ignorar Obscurecer.

Clarissenciência: Obscurecer normalmente bloqueia *um* sentido, tanto se o observador examinar a área afetada em pessoa ou remotamente. Um “antipoder” sobrenatural ou de superciência pode prevenir especificamente *todas* as percepções remotas sem afetar *nenhum* sentido mundano. Obscurecer (Clarissenciência) costuma ter Estendido para Detecção, Adivinhação ou Para-Radar (+20% cada) e Limitada, Psi (-20%).

As penalidades de Obscurecer também se aplicam a qualquer forma de Telecomunicação que use o mesmo tipo de sinal que os sensores bloqueiam.

Detectar: Um efeito que bloqueie ativamente um sensor especializado deverá ter **Obscurecer** contra a forma equivalente de **Detectar**. Por exemplo, **Obscurecer** (**Detectar Campos Magnéticos**) funcionaria contra detectores de anomalias magnéticas. Outras formas de **Obscurecer** podem afetar versões sobrenaturais de **Detectar**; imagine um demônio com **Obscurecer** (**Detectar o Mal**)!

Sentido de Monitoramento: Trate **Radar** e **Radar de Imagens** como o mesmo sentido para os fins de **Obscurecer**. Outros Sentidos de Monitoramento exigem versões separadas de **Obscurecer**. Essas variedades de **Obscurecer** quase sempre representam alguma espécie de interferência. Para os fins da ampliação **Estendido**, o **Radar a Laser** é relacionado a todas as espécies de visão, enquanto o **Sonar** é relacionado ao **Sentido de Vibração** e a todos os tipos de audição. Na maioria dos cenários, **Para-Radar** é ligado a **Clarissenciência** e **Detectar**.

Visão: Pode significar trevas, luz cegante, nevoeiro, fumaça ou uma magia para embaçar a visão. A visão comum, **Infravisão**, **Ultravisão** e **Radar a Laser** são todos “relacionados” para os fins da ampliação **Estendido**. **Obscurecer** (**Infravisão**) também interfere com mísseis guiados por calor e detectores de movimentos por infravermelho. **Visão Microscópica** e **Telescópica**, **Visão Periférica** etc., não são sentidos separados; eles apenas tornam a visão mais útil. Personagens que tenham essas vantagens não terão habilidades especiais para ignorar **Obscurecer**.

As penalidades de **Obscurecer** também se aplicam a qualquer forma de **Telecomunicação** (pág. 81) que use o mesmo tipo de sinal que os sensores bloqueados, se o emissor ou o receptor estiver dentro da área de efeito. A **Comunicação por Infravermelho** funciona como a **Infravisão**, a **Comunicação a Laser** funciona como o **Radar a Laser**, o **Rádio** funciona como o **Radar**, e assim por diante. Cabe ao Mestre decidir se a **Diapsiquia** funciona como o **Para-Radar**.

Por definição, **Obscurecer** é um campo de interferência detectável (por exemplo, escuridão, ruído eletrônico ou ruído branco) ou uma nuvem (aerosol anti-laser, contramedidas para radar, fumaça etc.) em volta do usuário. Sem modificadores especiais, a vantagem impede que sinais a atravessassem em qualquer direção. Há duas exceções comuns a essas suposições:

Arma: Muitos supers e veículos disparam raios ou projéteis que causam esses efeitos à distância; por exemplo, sinalizadores para **Obscurecer** (**Infravisão**) ou bombas de fumaça para **Obscurecer** (**Visão**). Essas habilidades devem

ter **Longa Distância** (+50%). Não *inclua* **Furtiva** em nada que deva funcionar como distração ou despistamento.

Campo de Furtividade: Um efeito *sutil* que evita a detecção do usuário e do próprio campo é o padrão para a magia e o psiquismo, e comumente usado para camuflagens de superciência. Isto requer **Furtivo** (+100%). Versões sobrenaturais raramente incomodam o usuário, e também têm **Defensiva** (+50%). Dispositivos de alta tecnologia geralmente também bloqueiam os sensores do usuário.

Alternativas

Obscurecer cria um efeito dentro do qual é possível *qualquer pessoa* se esconder. Um herói que torne apenas *a si mesmo* menos detectável possui **Camaleão** (pág. 46), **Invisibilidade** (pág. 60), ou **Silêncio** (pág. 76).

Porém, uma **Atribuição** (pág. 44) com uma ampliação como **Desvantagem** (**Surdez**) ou **Vantagem Anulada** (**Infravisão**) pode desativar os sentidos de outra pessoa. Em conjunto com **Efeito de Área**, **Emanação** e **Base Sensorial**, isto simula um ruído ensurdecidor, clarão cegante etc., melhor do que **Obscurecer**.

Personagens capazes de bloquear sentidos com *imagens*, sejam elas físicas ou mentais, devem escolher **Ilusão** (pág. 95).

Nova Limitação Especial

Limitada: É possível bloquear apenas um sentido que ocorra como parte de um poder. Toda uma fonte de poder (por exemplo, mágica ou psíquica) vale -20%; um poder específico (por exemplo, **PES** ou **Telepatia**) vale -40%.

Potencialização

Obscurecer serve para praticamente *qualquer* poder que não seja completamente interno. A maioria dos poderes elementais são capazes de criar nuvens ou campos de seus elementos para bloquear sentidos (por exemplo, o poder **Calor/Fogo** pode produzir “fumaça quente” para impedir a visão e a **Infravisão**, poderes sobrenaturais frequentemente incluem a capacidade de se ocultar de poderes relacionados (por exemplo, **Obscurecer** (**Clarissenciência**), para o poder **Antipsi**), e assim por diante. O **Talento** beneficia as tentativas de **Bloqueio** com **Poder** (veja pág. 168) e é adicionado às jogadas de ataque para as habilidades com a ampliação **Longa Distância**.

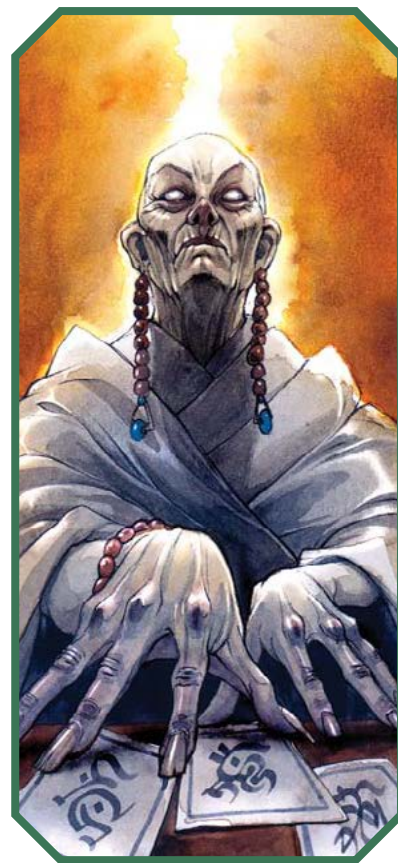
Oráculo

veja pág. MB74

A leitura de presságios, sejam eles a sabedoria oculta dos deuses, sinais do mundo espiritual, ou fenômenos “naturais” em um mundo mágico, é uma prática tradicionalmente associada ao

misticismo. Porém, às vezes surge uma variante interessante na ficção científica:

Oráculo (Digital): O personagem é capaz de analisar dados em tempo real; a Internet, feeds de notícias etc., e identificar tópicos com significância *mundana* oculta. É necessário fazer um teste de perícia **Pesquisa** para descobrir alguma coisa e da perícia **Análise da Informação** para interpretar o que for descoberto. Para usar esta habilidade, o personagem *precisa* ter acesso a quantidades massivas de dados não processados. Esta característica é especialmente apropriada para IAs e outras **Mentes Digitais**. 15 pontos.



Alternativas

O **Oráculo** fornece respostas a perguntas *desconhecidas*... das quais nem todas dizem respeito a coisas vindouras. Use **Abençoado** (pág. 39) para obter respostas diretas sobre questões específicas, e **Precognição** (pág. 68) para ver o futuro. Para detectar atividades *conspiratórias* ocultas, escolha **Iluminado** (pág. MB60).

Nova Ampliação Especial

Inspirado: O personagem é *extremamente* dotado. Qualquer teste de interpretação bem-sucedido fornecerá informações específicas, e um sucesso decisivo dará uma visão inequívoca da verdade. +100%.

Potencialização

Oráculo é ideal para poderes divinos, morais e espirituais que envolvam orientação do além. Ele também serve para algumas interpretações da PES. O Talento influencia o teste de Sentidos para perceber presságios e o teste de IQ para obter informações por meio deles.

Padrão de Tempo Alterado

veja pág. MB75

O Padrão de Tempo Alterado (PTA) é típico de supervelocistas e artistas marciais cinematográficos exagerados. Ele também é apropriado para aqueles que controlam o tempo, e se adéqua aos mais rápidos dos computadores e robôs.

Alternativas

Para *reagir* rapidamente, aumente a Velocidade Básica e considere ter Reflexos em Combate (pág. MB83) ou Noção do Tempo Ampliada (pág. MB73). Velocidades elevadas em corrida exigem Deslocamento Ampliado (pág. 50), ou apenas um bom Deslocamento Básico. Para ataques múltiplos, escolha Ataque Adicional (pág. 42). Para acelerar o aprendizado, escolha Supermemorização (veja *Habilidades Modulares*, pág. 57).

Nova Ampliação Especial

Supervelocidade: O personagem é ainda mais rápido fora de combate! Ao realizar tarefas *mundanas* ou *repetitivas*, como construir coisas (inclusive novas invenções), ler, fazer consertos etc., consulte o nível de PTA na coluna *Tamanho da Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550) e divida o tempo exigido pelo número na coluna *Medida Linear*. Por exemplo, PTA 6 concederá um divisor de 20, o que significa que um conserto que normalmente levaria uma hora poderá ser feito em apenas três minutos. É possível reduzir o tempo ainda mais ao assumir uma penalidade no NH (veja pág. MB346). Não é possível apressar o aprendizado, habilidades especiais (produção de itens mágicos, concentração no Controle da Mente etc.), testes de Conceito ao inventar ou interações com pessoas ou máquinas incapazes de alcançar sua velocidade. O Mestre pode querer restringir a Supervelocidade a velocistas super-heroicos. +20%.

Nova Limitação Especial

Velocidade Fora de Combate: O personagem recebe os benefícios da Supervelocidade fora de combate, mas não recebe manobras adicionais em combate. É *possível* comprar parte do PTA com Supervelocidade e o resto com esta limitação. -60%.

Potencialização

O PTA é mais adequado para poderes dedicados de supervelocidade e de controle do tempo, mas ainda pode se adequar a poderes de chi cinematográficos. O Talento nunca proporciona um bônus, mas compensa penalidades por levar menos tempo para executar uma tarefa.



Partes do Corpo Ativáveis

Muitas vantagens físicas representam partes do corpo, como Boca Adicional, Braços Adicionais, Dentes, Espinhos, Garras, Golpeador, Membrana Nictitante, e Pernas Adicionais. Elas são “sempre ativas” por definição, seja devido à composição racial, engenharia genética, implantes ou super mutações. Porém, o MJ pode permitir que metamorfos e personagens com implantes retráteis incluam Ativada ou Desativada à Vontade (+10%).

Nem todas as opções serão imediatamente óbvias. Algumas mudanças são sutis, como a capacidade de escurecer os olhos para obter Visão Protegida. Outras envolvem as partes do corpo implicadas por um modificador especial; por exemplo, Não Respira (Guelras, -50%) e Voo (Alado, -25%). Algumas poucas até mesmo representam a *ausência* de uma parte do corpo; por exemplo, Carga Útil ativável como a capacidade de criar uma nova cavidade corporal. Seja criativo!

Alternativas

Para personagens capazes de se transformar em praticamente qualquer coisa, Morfose (veja *Metamorfose*, pág. 62) é mais econômica e flexível que muitas partes do corpo individuais com Ativada ou Desativada à Vontade. O mesmo se aplica às Habilidades Modulares (pág. 57) com Física e Limitada, Somente Partes do Corpo.

Potencialização

As partes do corpo ativáveis servem para poderes divinos concedidos por divindades bestiais ou monstruosas, especialmente se a transformação em uma representação *completa* da imagem do deus for considerada um sacrilégio; por exemplo, o Deus Tigre pode conceder Garras e Dentes ativáveis, mas não permitir a Forma Alternativa

(Tigre). Poderes de alteração corporal e aqueles ligados a animais frequentemente incluem habilidades similares.

O Talento beneficia os testes de HT para evitar a incapacitação das partes do corpo ou para recuperar-se dela, além dos testes de DX ligados a esticá-las ou recolhê-las (por exemplo, para alcançar algo ou para fugir de amarras). Ele *não* afeta jogadas de ataque para membros adicionais, Golpeadores etc.

Patronos

veja pág. MB75

Um Patrono com a ampliação Altamente Acessível pode representar a habilidade sobrenatural de convocar o auxílio de uma divindade ou de um espírito poderoso. Se for o caso, Habilidades Especiais e Intervenção Mínima também podem ser apropriadas. Limitações como Acesso, Custa Fadiga e Requer Preparo também são razoáveis, se para entrar em contato com o Patrono for necessário um ritual semelhante a uma mágica.

Alternativas

O favor de um poder superior pode se manifestar indiretamente como Sorte (pág. 76), Serendipidade (pág. 75), ou Super Sorte (pág. 79). Para representar o *conhecimento* vindo do além, use Abençoado (pág. 39) ou Oráculo (pág. 65).

Potencialização

Apenas os poderes divinos e espirituais têm a probabilidade de possuir Patronos como habilidades. O Talento não é adicionado aos testes de frequência de participação, mas *é* somado em testes de Influência e reação feitos para obter os favores do Patrono. Isto pode ser extremamente útil para Patronos comprados com Intervenção Mínima.

Pele Elástica

veja pág. MB77

Como o nome indica, Pele Elástica pode envolver efetivamente alterar a pele de um personagem. Por outro lado, pode se tratar apenas de uma ilusão superficial. Deve-se decidir de qual das duas se trata ao comprar a habilidade. Cada uma delas possui seus pontos negativos e positivos; não há diferença no custo em pontos.

Alternativas

Indivíduos que sejam capazes de mudar sua aparência somente para se camuflar devem escolher Camaleão (pág. 46). Aqueles capazes de transformar o corpo *inteiro* possuem Morfose (pág. 62).

Potencialização

Pele Elástica se encaixa em poderes de ilusão e alteração do corpo (normal-

mente com Ataque Constrictivo, Flexibilidade, Elasticidade etc.). Com a limitação Glamour (pág. 111), ela também é razoável para Telepatia. O Talento é somado a testes de Disfarce feitos em conjunto com esta habilidade.

Possessão

veja pág. MB78

A Possessão pode representar *qualquer* capacidade de “dominar” pessoas ou objetos. Algumas observações para completar as do **Módulo Básico**:

Possessão Espiritual: Demônios, loas, e outros espíritos do folclore são capazes de possuir mortais. Isto exige Espiritual (-20%). Espiritual *não* é a mesma coisa que o modificador de poder Espiritual (pág. 27); trata-se de *ser* um espírito, não de *controlá-los*, e é raro ambas as coisas se aplicarem. São poucos os espíritos que possuem algum modificador de poder em sua Possessão. Espíritos fracos, capazes de “cavalgar” apenas alguns objetivos específicos, têm Somente Títeres (-30%). Já os poderosos, capazes de criar novos Títeres, têm Crônico (+20%) em vez disso. O Mestre pode permitir que personagens sem a metacaracterística Espírito escolham Insustancialidade ou uma característica modificada com Projeção, e estejam sujeitos a contra-medidas equivalentes ao exorcismo. O Mestre também pode permitir que personagens com Espiritual possuam obje-

tos inanimados (estátuas, por exemplo), que serão capazes de resistir com HT, embora isto somente seja útil se o possessor tiver Telecinese com Animação para animar seu novo veículo.

Possessão Mágica: Alguns monstros desagradáveis do horror e da fantasia usam mágica para dominar vítimas incautas... que inevitavelmente se tornam seus companheiros. Isto pede a limitação especial Mágica (-10%), que é *idêntica* ao modificador de poder Mágico (pág. 27). Algumas dessas criaturas saltam de um corpo para o outro, mas a maioria delas permanecem em seus próprios corpos e “usam” suas vítimas remotamente através do Telecontrole (+50% ou +100%).

Possessão Parasita: Alienígenas ladrões de corpos são um elemento tradicional da ficção científica. Todas as criaturas desse tipo têm a limitação Parasita (-60%); outras mais “realistas” têm Especializada. Algumas criaturas apavorantes também possuem Assimilação (+10%); possivelmente com Acesso Total à Memória (+10%). Com o acesso às perícias de *todas* as vítimas anteriores, elas serão inimigos formidáveis. É igualmente medonho quando o hospedeiro reproduz os comportamentos do invasor, mas nenhum *dos seus próprios*. Para isso, use Sem Acesso à Memória (-10%).

Possessão Psíquica: Telepatas capazes de utilizar a Possessão exigem o modificador de poder Telepático (-10%). A maioria dos psis ficcionais não são ca-

pazes de se mover de um corpo para o outro, mas sim de manipular vítimas remotamente através do Telecontrole (+50% ou +100%). Alguns deles trocam de corpos com o uso de Troca Mental (+10%). Um telepata treinado capaz de fazer ambas as coisas precisa de Troca Mental, Telecontrole, e Seletividade (+10%).

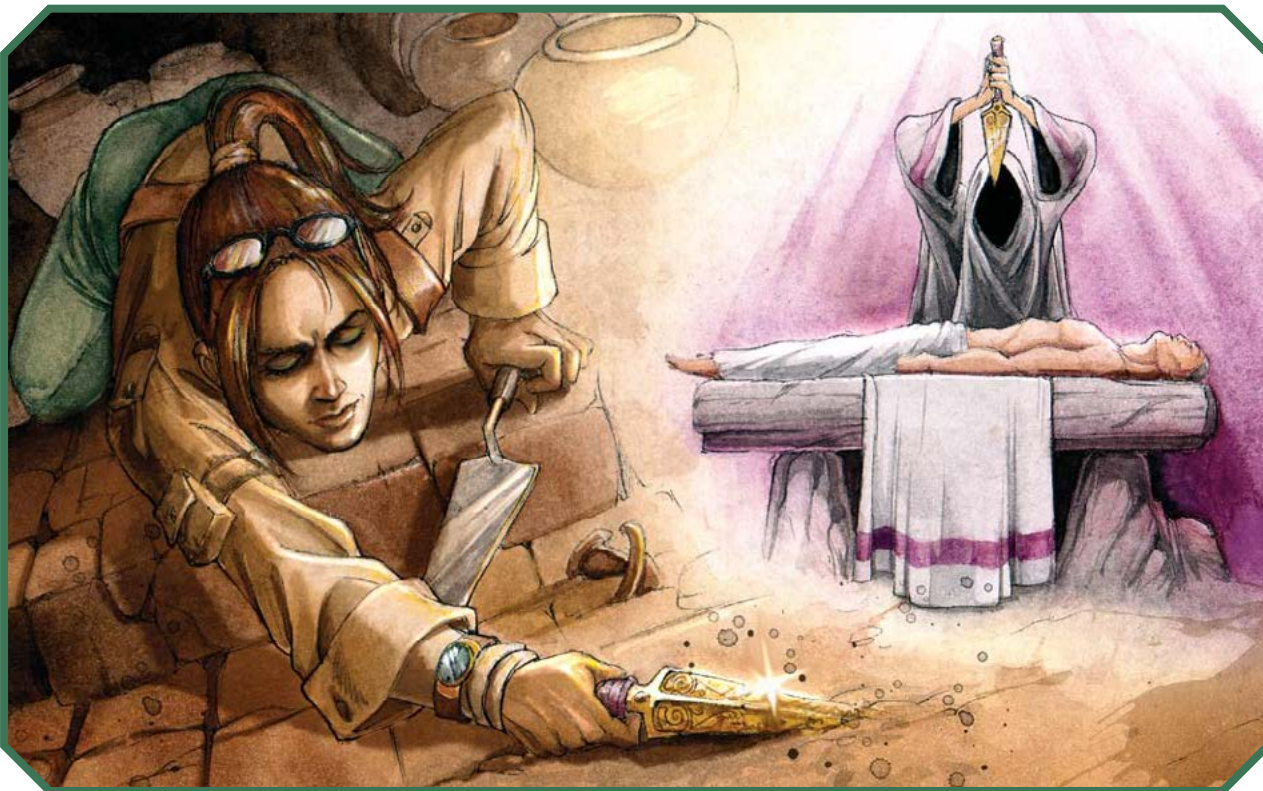
Possessão Tecnológica: Não há um único tipo de Possessão supercientífica. Digital (-40%) funciona para Mentes Digitais capazes de possuir computadores; Crônico (+20%) é extremamente comum neste caso, e representa a capacidade de sobrescrever o software do alvo. Personagens capazes de “teleoperação” outros através de implantes cirúrgicos devem usar Telecontrole (+50%), Elo Mental Necessário (-40%) e Sem Acesso à Memória (-10%), além de deverem ter Elo Mental (pág. MB57), com a limitação Telecomunicação.

Alternativas

A capacidade de dar ordens ao objetivo sem controlar seu corpo é o Controle da Mente (pág. 48), ou a Dominação (pág. MB55), se resultar em Aliados permanentes.

Novas Ampliações Especiais

Acesso Total à Memória: O personagem pode acessar livremente as memórias de um hospedeiro senciente a qualquer momento. A recuperação de um fato específico das memórias do



objetivo exige um teste de IQ simples, sem penalidades devido ao tempo desde a dominação. Além do mais, se possuir Assimilação, o personagem poderá aprender as perícias baseadas em IQ, Vontade e Percepção da vítima. +10%.

Telecontrole 2: Como Telecontrole, mas o corpo do personagem permanece consciente e capaz de agir. Porém, o personagem somente será capaz de exercer controle *preciso* sobre um corpo por vez. O jogador deverá informar se está dando prioridade ao corpo de seu personagem ou ao de sua vítima (em combate, isto deve ser feito no início de cada turno). Todas as ações realizadas pelo corpo de prioridade inferior, inclusive jogadas de ataque, defesa e testes de Sentidos, terão uma penalidade igual a -4. Isto é incompatível com Parasita e Espiritual, que pressupõem que o personagem e sua vítima estejam mesclados em um único corpo. Se o personagem tiver *Mente Segmentada* (pág. MB70), ele não *precisará* deste modificador, pois alguns dos segmentos poderão possuir as vítimas enquanto os outros controlam seu corpo. Porém, sem a *Diapsiquia* (pág. MB94), os segmentos “local” e “remoto” não estarão em comunicação. +100%.

Nova Limitação Especial

Especializada: O personagem é capaz de possuir somente *determinados* hospedeiros. O padrão é “qualquer coisa viva”. Todas as Formas de Vida Baseadas em Carbono vale -10%; Todas as Formas de Vida da Terra vale -20%; Somente Animais vale -25%; Todos os Mamíferos, Todos os Répteis etc., valem -30%; e Somente Cães, Somente Humanos, Somente Marcianos etc., valem -40%.

Potencialização

A Possessão é adequada para poderes mágicos e psíquicos, obviamente. Poderes da natureza, especialmente os de controle dos animais, também podem incluí-la, quase sempre com Especializada. O Talento afeta todos os testes de IQ para usar a Possessão, inclusive os testes para lembrar as perícias do hospedeiro.

Precognição

veja pág. MB80

Profetas, vaticinadores, videntes e outros capazes de ver o futuro aparecem no folclore de todas as culturas, mas há pouco consenso sobre como suas habilidades funcionam. O Mestre deve responder às seguintes perguntas antes de permitir que os personagens dos jogadores tenham Precognição:

1. *Com que frequência ocorrem as premonições?* A Precognição pode funcionar de maneira constante, mas sutil, guiando um herói no decorrer de sua vida. Por

outro lado, ela pode funcionar somente durante encontros com pessoas, locais ou coisas de grande importância, como indivíduos com um Destino (pág. MB53), caso no qual o Mestre deverá determinar se fotos ou relatos de segunda mão são suficientes para desencadear visões.

2. *O quão longe no futuro a Precognição consegue enxergar?* As premonições podem prever eventos momentâneos com semanas, meses, ou *anos* de antecedência, se isso for adequado para fins dramáticos. Histórias mais detalhistas mostram a Precognição como algo mais quantificado e implacável. Se o Mestre preferir, ele poderá fazer um teste sempre que o usuário tiver um encontro capaz de desencadear uma visão... mas com uma penalidade determinada ao consultar *Modificadores de Longa Distância* (pág. MB241) e lendo cada 1,5 km como 1 semana.

3. *O futuro é mutável?* Para a maioria dos jogadores, será mais divertido se o futuro visto pelos dons de adivinhação for um futuro *possível*, sujeito a mudanças pelas ações dos heróis. Ainda assim, o Mestre não deve permitir que o futuro seja mutável o suficiente para que esta habilidade seja um desperdício de pontos. A Precognição deve sempre revelar *algum* nível de verdade inevitável, especialmente quando houver um Destino envolvido.

Não importa quais sejam as respostas, as visões descritas pelo mestre devem ser um tanto vagas. Exceto em caso de sucesso decisivo, a Precognição nunca apresenta os “fatos concretos” como cotações da bolsa de valores e números vencedores da loteria.

Por fim, observe que a Precognição pressupõe que o Mestre tenha *algum* planejamento antecipado, mesmo que sejam apenas algumas anotações em um papel de rascunho. Ela não é nem útil nem apropriada para um jogo *completamente* improvisado em que nem mesmo o MJ sabe o que vai acontecer a seguir!

Alternativas

Personagens que recebem de um Poder Superior respostas a perguntas específicas é Abençoado (pág. 39), ao passo que o dom de ver sinais aleatórios, nem sempre sobre o futuro, é o Oráculo (pág. 65). Para ter visões do *passado*, use *Psicometria* (pág. 69).

Lembre-se que esta característica *inclui* a Noção do Perigo (pág. 64). Não é necessário comprar as duas.

Nova Ampliação Especial

Direcionada: Quando usa sua habilidade *deliberadamente*, o personagem pode decidir concentrar-se em um evento específico envolvendo o objetivo

de sua tentativa (ele mesmo ou outra pessoa). O evento deve ser identificado antes do teste ser realizado; por exemplo, “A batalha com o Senhor das Trevas”. Em caso de sucesso, o personagem descobrirá o resultado mais provável. O fracasso significa que o personagem não descobriu nada, e uma falha crítica “bloqueia” o evento em todas as premonições futuras. O uso passivo permanece inalterado. Direcionada é mutuamente exclusiva com Um Evento. +100%.

Novas Limitações Especiais

Somente Ativa: O personagem *apenas* consegue usar seu dom *deliberadamente*; ele nunca receberá visões espontâneas. Esta habilidade não inclui a Noção do Perigo. Ela é mutuamente exclusiva com Incapaz de Prever a Própria Morte. -60%.

Somente Passiva: O personagem *nunca* pode usar seu dom *deliberadamente*. Ela é mutuamente exclusiva com Somente Ativa e Direcionada. -20%.

Potencialização

A Precognição tradicionalmente é uma habilidade mágica ou de PES. Ela também pode pertencer a um poder divino ou espiritual, se uma entidade sobrenatural mediar as premonições. *Qualquer* poder que inclua Saltador (Tempo) pode incorporar Precognição como um “auxílio à navegação”.

Os tipos de eventos que desencadeiam a Precognição, e como ela se manifesta, dependerão de sua fonte. Em particular, deuses e espíritos tendem a ter planos, e podem conceder o conhecimento de maneiras perturbadoras, como vozes na cabeça do ouvinte, que fazem com que ele pareça um louco.

O Talento influencia todos os testes de IQ para usar esta habilidade, seja de maneira ativa ou passiva.

Psicometria

veja pág. MB81

A Psicometria, também conhecida como “leitura de objetos” e “retrocognição”, é a habilidade típica do detetive psíquico. Ela é como uma Precognição que olha para a direção oposta do tempo; e da mesma maneira que a Precognição, o MJ deve decidir com antecedência o que a desencadeia e com que frequência.

Alternativas

A Psicometria permite que o usuário “leia” objetos e locais para descobrir a história deles. Personagens capazes de acessar o conhecimento do passado para responder perguntas sobre sua situação atual possuem Memória Racial (pág. 62). Visões sobre o *futuro* de um objeto exigem Precognição (pág. 68).

Novas Ampliações Especiais

Direcionada: O personagem é capaz de se concentrar em eventos específicos do passado. Ele deve declarar o que está procurando *antes* de fazer o teste. O sucesso significa que ele recebe um vislumbre de informação pertinente ao evento em questão, em vez de receber um fluxo de emoções em geral. O fracasso significa que ele não descobre nada. Em caso de falha crítica, o personagem fica permanentemente cego para aquele trecho da história. +50%.

Imersiva: O uso bem-sucedido de sua habilidade permite efetivamente reviver eventos carregados emocionalmente, de maneira semelhante às visões experimentadas por personagens sem esta ampliação no caso de um sucesso decisivo. Ao analisar um local, o personagem verá e ouvirá coisas como se estivesse no local durante os eventos em questão. Ao ler um objeto, ele testemunhará os eventos do ponto de vista *do objeto*. Esta ampliação pode arruinar aventuras de mistério; use-a com cuidado! +100%.

Sensível: O personagem é capaz de ler a história sem nada de relevante tão bem quanto os eventos carregados emocionalmente. Por exemplo, ele pode descobrir quem fez uma adaga, com que frequência ela era afiada e onde ela ficava guardada quando *não estava* sendo usada para esfaquear pessoas. +30%.

Novas Limitações Especiais

Hipersensorial: O personagem é capaz de reconstruir eventos passados a partir de pedaços minúsculos de evidências notadas por seus sentidos mundanos. Ele não fica conscientemente informado sobre essas pistas, mas em conjunto, elas fornecem a ele uma ideia geral sobre *o que aconteceu no local*. Este dom depende dos sentidos do personagem, que deverá fazer o teste com redutor de -3 se não puder usar o olfato, tato ou visão. Se não puder usar dois desses sentidos, o redutor será de -6. Se todos os três estiverem bloqueados, ou se o MJ determinar que não há pistas a serem encontradas, a habilidade *não funcionará*. Hipersensorial já inclui Mundana (não é necessário escolher ambas), e é mutuamente exclusiva com Imersiva e Sensível. -50%.

Mundana: A habilidade do personagem detecta “ecos” temporais do passado, não a carga emocional em objetos ou locais. O personagem pode *somente* ler a história sem nada de relevante, como descrito em Sensível (não é necessário escolher ambos). -30%.

Somente Ativa: O personagem *somente* pode usar sua habilidade deliberadamente. Ele nunca receberá visões espontâneas, não importa o quanto as “vibrações” sejam fortes. -20%.

Somente Passiva: O personagem possui somente a capacidade de perceber impressões fortes com um teste de IQ-4. Ele nunca poderá usar seu dom de maneira deliberada. Isto é mutuamente exclusivo com Direcionada, Sensível, e todas as outras três novas limitações especiais. -60%.

Potencialização

A Psicometria normalmente é associada à PES, mas com Hipersensorial, *qualquer* poder que conceda sentidos aguçados pode permiti-la. Um poder que ofereça Saltador (Tempo) é capaz de incluí-la como uma habilidade de “varredura temporal”, com Somente Ativa, Direcionada, Mundana e provavelmente Imersiva. O Talento influencia todos os testes de IQ para usar esta habilidade ativa ou passivamente.

Qualidades

veja pág. MB111

As qualidades são uma boa maneira de lidar com habilidades realmente *triviais*. Por exemplo, do mesmo modo como um robô com uma lanterna embutida teria Acessórios, um super poder poderia gastar um ponto pela capacidade de iluminar suas redondezas imediatas. Em situações desse tipo, acumular limitações em vantagens completas é um exagero; imagine tentar criar essa habilidade de iluminação com Controle (Luz) ou Ilusão. Obviamente, o MJ deve impedir qualidades ou seus usos que *duplicuem* vantagens completas.

Potencialização

Qualquer poder é capaz de (e talvez até *deve*) incluir qualidades, mas como elas não possuem ampliações ou limitações, elas não recebem o modificador de poder. Isto significa que não há desconto pelo fato de qualquer coisa capaz de desativar o poder também derrubar a qualidade. Por outro lado, heróis com poderes podem justificar qualidades indisponíveis para outros personagens, e recebem os benefícios do Talento em qualquer jogada de dados exigida.

Queda de Gato

veja pág. MB81

A versão desta vantagem sem modificações representa a capacidade de contorcer em pleno ar para aterrissar de forma suave. Ela pode ser inata ou o resultado de técnicas acrobáticas secretas. Com os modificadores adequados, ela pode representar outras medidas para suavizar uma queda, de paraquedas ou retrofoguetes ao controle gravitacional por meio de superpoderes.

Nova Ampliação Especial

Queda Suave: O personagem *sempre* usufrui dos benefícios de Queda de Gato, mesmo que esteja amarrado e caia de cabeça. +20%.

Nova Limitação Especial

Paraquedas: O personagem possui um paraquedas natural, como asas ou dobras de pele. Ele funciona como a Queda de Gato sem modificadores, mas se abre muito lentamente para afetar quedas curtas (distâncias iguais ou inferiores a 6 x g metros). O paraquedas precisa de espaço livre em um raio igual à altura do personagem para funcionar; ele será inútil ao cair por uma passagem estreita, e não terá utilidade em atmosferas que sejam “muito rarefeitas” ou ainda mais rarefeitas. -30%.

Potencialização

Qualquer poder capaz de reduzir a gravidade ou densidade, ou de justificar o Voo pode incluir a Queda de Gato. Para Gravidade, Psicocinese etc., inclua a ampliação Queda Suave. Portadores de poderes do chi podem usar a Queda de Gato sem modificadores para simular o “corpo leve” (*karumijutsu*). O Talento é adicionado aos testes de DX para reduzir o dano pela metade em todos os casos.

Rastreamento Ampliado

veja pág. MB81

Criaturas com olhos em antenas ou olhos adicionais, bem como aquelas com uma “visão interior” (espers, mestres das artes marciais etc.) e robôs com conjuntos de sensores avançados podem ser capazes de seguir mais de um alvo por vez.

Alternativas

O Rastreamento Ampliado não tem efeito sobre o arco de visão; ele só possibilita rastrear vários alvos dentro daquele arco. A Visão Periférica (pág. MB98) e a Visão 360 Graus (pág. MB97) *melhoram* o arco de visão, e frequentemente acompanham o Rastreamento Ampliado.

Nova Ampliação Especial

Alvos Múltiplos: O personagem é capaz de rastrear vários alvos, mesmo que tenha apenas uma arma, e recebe os benefícios de sua manobra Apontar ou Avaliar se atacar com *qualquer uma* delas. Isto pode ser usado para representar sensores de alta tecnologia e a consciência situacional de guerreiros cinematográficos. +20%.

Potencialização

Assim como em qualquer habilidade de visão, o Rastreamento Ampliado é adequado para o poder Luz. Ele também se encaixa em uma ampla variedade de poderes sobrenaturais, notavelmente poderes de PES e chi. O Talento é

adicionado a qualquer teste de Sentidos necessário para acompanhar os alvos.

Regeneração

veja pág. MB82

Esta pode ser uma vantagem natural ou obtida por bioengenharia, ou uma habilidade de cura sobrenatural. Observe que a Regeneração afeta a velocidade de “cura” da Resistência a Dano com Ablativa ou Semiablativa, a velocidade da vantagem Restaurar Membros, e o tempo de recuperação exigido por Impossível de Matar 2 e 3.

Alternativas

Apesar de seu nome, a Regeneração não é a capacidade de restaurar partes do corpo perdidas; essa é a vantagem Restaurar Membros (a seguir). Para curar outros, escolha Cura (pág. 49). Como alternativa, escolha Atribulação (pág. 44) e use a ampliação Vantagem para conceder Regeneração a outros.

Nova Ampliação Especial

Recuperação de Fadiga: Apenas para Regeneração Rápida ou superior. O personagem recupera PF perdidos na mesma velocidade que recupera PV. +100%.

Novas Limitações Especiais

Limitada: A Regeneração do personagem acelera uma vantagem, normalmente sem restaurar PV. Ela não inclui Recuperação Acelerada. “Somente RD” acelera a recuperação de RD perdida como resultado de corrosão, a limitação Ablativa etc. “Somente Restaurar Membros” restaura os membros, mas não o PV. Determine o tempo normal de recuperação em dias e divida por 3 se for Lenta; leia “dias” como “horas”, “minutos” ou “segundos” no caso de Comum, Rápida ou Muito Rápida; ou use o tempo em Muito Rápida dividido por 10 no caso de Extrema. “Somente Impossível de Matar” cura PV, mas apenas depois do personagem morrer, e para de funcionar ao chegar aos PV positivos (Impossível de Matar 2) ou PV completos (Impossível de Matar 3). -40%.

Somente Fadiga: A habilidade do personagem auxilia somente na recuperação de PF, conforme descrito para Recuperação de Fadiga. Ela não possui efeito sobre lesões, e não inclui Recuperação Acelerada. -0%.

Potencialização

A Regeneração normalmente é parte de um poder biológico, psíquico ou do chi que possibilite o autorreparo acelerado, ou de um poder do “bem” divino, moral ou espiritual. A capacidade de acelerar o tempo somente para a cura poderia justificar esta habilidade como parte de um poder de viagem no tempo.

O Talento é somado a todos os testes de HT para recuperar PV perdidos (se isso for relevante).

Resistência a Dano

veja pág. MB83

A Resistência a Dano pode representar muitas defesas com pouca semelhança entre si dentro do mundo de jogo, inclusive:

Armadura Natural: Muitas criaturas naturais possuem uma camada externa enrijecida, acolchoada ou grossa, que reduz o impacto dos ataques. Ossos ou quitina pedem RD sem modificadores, uma camada espessa de gordura pede Flexível (-20%), e uma pele coriácea tem Pele Resistente (-40%). Se resultar em um corpo com pontas, de formato irregular ou volumoso, que impossibilite o uso de roupas, inclua Sem Armadura (-40%).

Campo de Força: Uma camada de energia ou matéria projetada bem justa ao corpo é uma defesa comum com origem sobrenatural ou supercientífica, que pede Campo de Força (+20%). Adicione Sem Armadura (-40%) se ela repelir qualquer coisa que se aproxime do corpo, e Desvantagem Temporária, Manuseadores Precários (-30%) se impedir de pegar objetos. Um campo que proteja somente contra ataques frontais, como um escudo, possui Direcional (-20%). Inclua Afeta Outros (+50%) e Efeito de Área (+50%/nível) para um campo que cubra uma área.

Controle Ativo: Os portadores de poderes, especialmente os elementais, frequentemente são capazes de usar seus dons para desviar ou anular energias que venham em sua direção. Esta RD tipicamente é Limitada. Toda uma fonte de poder é “Muito Comum” (-20%), e um foco específico é “Comum” (-40%). Muitas defesas desse tipo interceptam ataques à

distância do corpo, o que justifica Campo de Força (+20%). Supers costumam adicionar Absorção (+80% ou +100%) ou Reflexão (+100%), também. No caso de Absorção, use Prazo Estendido (+20%/nível) para retardar a velocidade com a qual os pontos absorvidos são escoados.

Tolerância a Dano: Algumas criaturas são grandes, possuem órgãos redundantes (ou *carecem* de órgãos), ou possuem uma estrutura reforçada que lhes permite tomar bastante pancada. Para representar isto, use Ablativa (-80%). Efetivamente, isto transforma a RD em Pontos de Vida cuja perda não resulta em choque, atordoamento, desmaio etc., mas não aumentam a quantidade de dano necessária para causar incapacitação ou morte.

É possível ter mais de uma dessas classes gerais de RD, mas é necessário se lembrar da regra para *Defesas em Camadas* (pág. MB84): a ordem na qual os diferentes tipos de RD se aplicam deve ser definida durante a criação do personagem. Consulte Habilidades Parcialmente Limitadas (quadro) para uma opção relacionada.

Alternativas

A Tolerância a Ferimentos (pág. 82) funciona melhor para aqueles que “absorvem” o dano e sofrem lesões menores a partir dele. Particularmente, Difuso, Homogêneo e Não-Vivo podem ser mais efetivos, em questão de pontos, que a RD; veja *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos* (pág. MB380). A Redução de Dano também costuma ser um bom negócio; especialmente contra ataques maciços.

Psicopatas, supers monstruosos etc., devem considerar a Durabilidade Sobrenatural (pág. MB56) e Impossível de Matar (pág. MB64) como alternativas ou complementos à RD.

Habilidades Parcialmente Limitadas

Não é necessário aplicar os mesmos modificadores a todos os níveis de uma vantagem que seja dividida desta forma, como Resistência a Dano ou Ataque Inato. Aplicar uma limitação somente a uma parte da vantagem permite a criação de uma habilidade mais potente em situações onde a limitação não interfira. Outros modificadores podem ainda se aplicar à habilidade inteira.

Exemplo: Muitos personagens possuem RD com um bônus contra determinadas ameaças. Para obter este efeito, deve-se comprar a RD geral pelo preço total e a RD do bônus com Limitada; por exemplo, “RD 5 (10 contra Fogo)” seria RD 5 [25] + RD 5 (Limitada, Fogo, -40%) [15]. Como um campo de força, seria RD 5 (Campo de Força, +20%) [30] + RD 5 (Campo de Força, +20%; Limitada, Fogo, -40%) [20].

Potencialização

A Resistência a Dano é adequada para quase *qualquer* poder capaz de afetar o mundo físico, embora possa exigir vários modificadores para fazer sentido. Como parte de um poder, ela costuma ter o modificador especial Campo de Força. O Talento é adicionado a tentativas de Bloqueio com Poder (veja pág. 168).

Resistente

veja pág. MB84

Heróis não-humanos, sobre-humanos ou criados por engenharia genética costumam ter resistências e imunidades específicas a perigos ou poderes que causem atribulações. O Mestre tem a palavra final sobre quais níveis de Resistente são possíveis em seu mundo de jogo, e contra quais itens.

Para os fins da vantagem Resistente, toda uma fonte de poder (biológica, psíquica, etc.) será “Muito Comum”, ao passo que um foco, poder ou escola de magia em particular será “Comum”. Se uma fonte ou um foco incluírem uma mistura de efeitos resistidos por HT e Vontade, Resistente beneficiará *ambos* os tipos de jogadas e a Imunidade funcionará contra ambos os tipos de ameaça.

Alternativas

Lembre-se que Resistente e Imunidade ajudam somente contra ameaças que dão direito a testes de resistência. Para impedir danos físicos, use Resistência a Dano (pág. 70). Por exemplo, a Imunidade à Magia frustrará todas as mágicas resistíveis... mas apenas a RD poderá impedir um magia Bola de Fogo.

Potencialização

Qualquer poder é capaz de incluir Resistente ou Imunidade total contra a fonte ou o foco de um poder oposto. Ele pode fornecer proteção similar contra *sua própria* fonte ou foco, mas o Mestre deverá proibir isto se o poder exigir que o usuário esteja “aberto” a suas energias para direcioná-las. Normalmente este é o caso da magia.

O Talento é adicionado a tentativas de Bloqueio com Poder (veja pág. 168).

Restaurar Membros

veja pág. MB85

A vantagem Restaurar Membros pode representar capacidades naturais de cura semelhantes às de estrelas do mar e minhocas (ou alienígenas e monstros baseados nessas criaturas), ou ser o resultado de superciência ou

poderes paranormais. O modificadores a seguir oferecem diversas opções encontradas nos mitos e na ficção.

Restaurar Membros *pode* substituir uma cabeça perdida, se o dono for capaz de sobreviver a um ferimento desses (devido a uma Cabeça Adicional, Tolerância a Ferimentos etc.). Isso demora 2d+2 meses.

Alternativas

Para curar PV, escolha Regeneração (pág. 70). Personagens capazes de restaurar *rapidamente* as partes do corpo perdidas precisam de ambas vantagens. A capacidade de restaurar os membros de *outros* é Cura (pág. 49). É possível usar Atribulação (pág. 44) com a ampliação Vantagem para conceder Restaurar Membros a outra pessoa; mas ela é muito lenta para ser útil, a menos que o objetivo também ganhe (ou já tenha) Regeneração.

Novas Ampliações Especiais

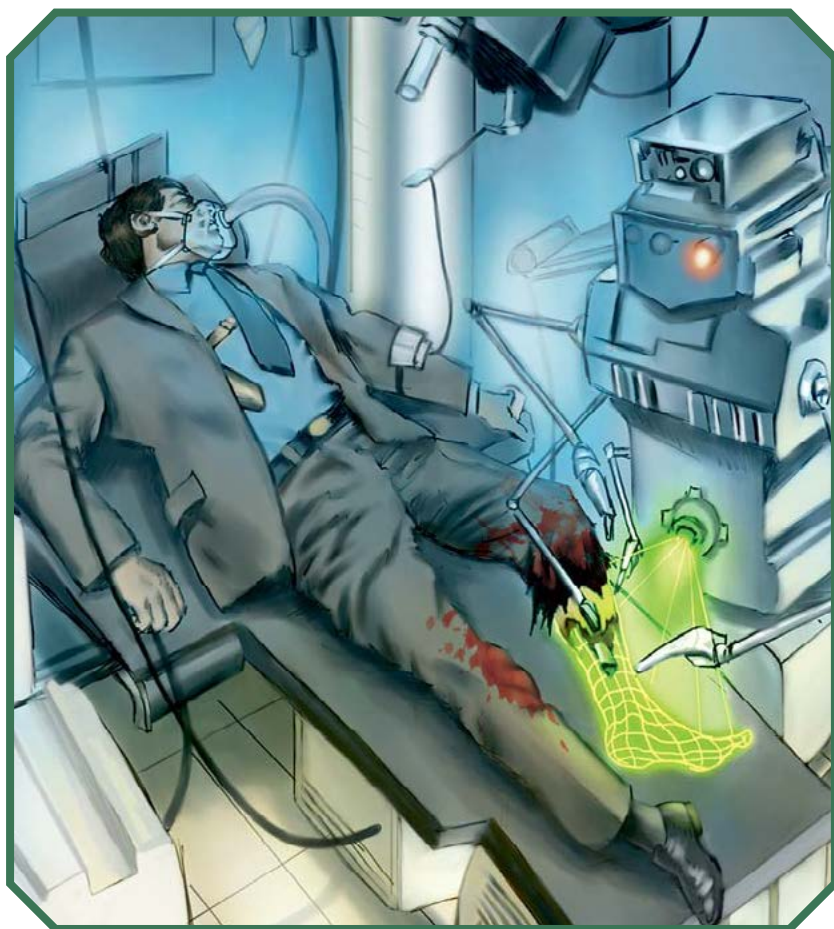
Duplicação: Ao perder uma parte do corpo, o personagem é capaz de fazer crescerem *duas* partes substitutas, como a Hidra da mitologia! O personagem deve ter pontos de reserva suficientes para comprar a respectiva vantagem (Braço Adicional, Cabeça Adicional etc.), e deve pagar esses pontos assim que perder a parte do corpo. Caso contrário, ele só criará um único substituto. O restauro ocorre na velocidade normal. +25% se funcionar com apenas um tipo de parte do corpo (braços, pernas, cabeças etc.); +50% se funcionar com *qualquer* parte perdida.

Reencaixe: O personagem pode reencaixar *qualquer* parte do corpo arrancada, porém intacta, segurando-a na posição correta por um minuto. A Regeneração reduz este tempo a 30 segundos se for Lenta, três segundos se for Comum ou um segundo se for Rápida ou superior (embora Muito Rápida e Extrema costumem remover a necessidade desta ampliação). +50%.

Novas Limitações Especiais

Ruína: O personagem não será capaz de recuperar uma parte do corpo que seja perdida por lesões causadas por uma fonte particular *ou* se o coto for exposto a uma substância específica (fogo, por exemplo), à sua escolha. O valor da limitação dependerá da raridade do ataque: -10% se for “Raro”, -30% se for “Ocasional” ou -50% de for “Comum” ou “Muito Comum”.

Somente Reencaixe: O personagem é capaz *apenas* de reencaixar partes do corpo, como descrito em Reencaixe, o que torna sua habilidade inútil, a menos que a parte seja amputada, vaporizada, comida etc. -50%.



Potencialização

A vantagem Restaurar Membros é apropriada para poderes biológicos de alteração do corpo, para o poder Cura e qualquer poder divino, moral ou espiritual associado à cura. Um poder de metamorfose que inclua habilidades como Morfose pode permitir que o usuário rearranje sua massa para repor partes perdidas. O Talento é somado aos testes de HT para evitar lesões incapacitantes ou para se recuperar delas.



Retenção

veja pág. MB85

A maioria das formas de Retenção vistas na ficção se enquadram em uma destas categorias:

Aprisionamento: Indivíduos com o poder de controlar forças elementais às vezes podem materializar gelo, pedra etc. em volta de um inimigo, aprisionando-o em seu interior. Isto pode ser simulado com Engolfar (+60%). Praticamente qualquer ataque pode desgastar o material *com insistência*, portanto, Só Sofre Dano de X e Inquebrável raramente são apropriadas.

Campos de Força: Supers e magos costumam reter seus oponentes com forças misteriosas. Retenções desse tipo são Inquebráveis (+40%) e, na maioria dos casos, têm Chance Única (-10%). Se o alvo efetivamente for “amarrado”, não somente mantido no lugar, inclua Engolfar (+60%).

Gosma: Alguns monstros recobrem suas presas com uma gosma grudenta. Isto deixa a vítima com os braços colados ao corpo, tampa sua boca e a deixa indefesa. Isto é representado com Engolfar (+60%), Só Sofre Dano por Queimadura ou Corrosão (+20%) e Grudenta (+20%). A distância costuma ser limitada; se for o caso, inclua Alcance Reduzido (-10%/nível).

Grilhões: Em sua forma mais simples, a Retenção prende o alvo com alguma espécie de “corda” física. Isto não exige modificadores especiais, mas os dois exemplos mais comuns são teias Grudentas (+20%), e, com a limitação Ambiental (-40%), a capacidade de fazer com que a vegetação existente enrosque o alvo.

Soterramento: Outro ataque elemental comum é transformar em lama ou areia movediça a terra sob os pés da vítima, fazendo com que ela afunde sob o solo. Magos e sacerdotes malignos podem até mesmo ordenar que o solo se abra e a engula! Isto equivale a Engolfar (+60%), Inquebrável (+40%) e provavelmente Sufocante (+75%). Como ela afeta somente aqueles que estejam tocando o solo e *não* voando ou parados sobre um marco artificial, ela também é Ambiental (-20%).

Estes ataques prendem um único inimigo. Para afetar mais de um alvo, cobrindo a área com teias, areia movediça, cipós rastejantes etc., inclua Efeito de Área (+50%/nível). Se o efeito persistir e afetar a qualquer um que trombe com ele, inclua também Persistente (+40%). E se o efeito persistente formar uma barreira que impeça a visão (como teias de aranha densas), inclua Barreira (+30% ou +60%) nele.

Alternativas

A Retenção pressupõe restrições *externas*. Se a vítima for congelada por controle mágico ou psíquico, transfixada pela vontade divina, paralisada por veneno ou uma arma de superciência etc.,

esta será uma Atribuição com uma ampliação adequada — normalmente Penalidade em Atributo (DX) ou Paralisia.

Novas Ampliações Especiais

A Retenção em sua forma padrão deixa a cabeça da vítima para fora e dá espaço suficiente para que ela respire. Certos tipos de Retenção logicamente sufocariam ou esmagariam o alvo, mas isto *não* é automático. Para incluir esses efeitos, compre uma destas ampliações:

Construtivo: A Retenção do personagem constringe a vítima ativamente. Até que se liberte, ela será atacada pela Retenção a cada turno como se fosse um Ataque Construtivo (pág. MB42), com ST igual à da Retenção. +75%.

Sufocante: A Retenção do personagem prende o alvo em um casulo ou bloqueia suas passagens de ar. Enquanto ela estiver em funcionamento, a vítima não será capaz de respirar. Se ela ficar sem fôlego antes de se libertar (veja *Prender o Fôlego*, pág. MB355), começará a sufocar; consulte *Sufocamento* (pág. MB437). +75%.

Potencialização

Poderes que projetem campos de força, como Gravidade, Psicocinese etc., quase sempre incluem Retenção. Ela também faz sentido para poderes capazes de convocar matéria; por exemplo, o poder Água poderia envolver o alvo em gelo ou transformar a terra seca em barro. O Talento é adicionado às jogadas de ataque, mas *não* aos testes de ST feitos para a Retenção. Para isso, é necessário comprar um nível maior de Retenção!

Saltador

veja pág. MB86

Use Saltador (Tempo) para superseres e veículos de superciência que se movam pelo tempo ao viajar mais rápido que a luz, “máquinas do tempo” de ciência estranha, e assim por diante. Saltador (Mundos) é a viagem *interdimensional* para fins de visitar cronologias alternativas. O Mestre pode incluir outras vantagens Saltador. Por exemplo:

Saltador (Espírito): O personagem é capaz de entrar e sair dos “mundos espirituais” *em forma corpórea*. Nesses reinos, ele será um espírito. Ele poderá

Supers e magos costumam reter seus oponentes com forças misteriosas.

Saltador (Tempo) e (Mundo) cabem principalmente em poderes que abordam a viagem no tempo e entre mundos, como o Teleporte e (com Projeção) a Projeção Astral.

interagir normalmente com os espíritos de lá e usar qualquer habilidade que seja “padrão” para os espíritos naquele mundo. Do mesmo modo, qualquer coisa que seja capaz de afetar espíritos também o afetará. Para realizar a transição, use as regras normais para Saltador. Cada tentativa custa 1 PF. O sucesso no teste de IQ significa que o personagem consegue se deslocar entre os reinos. O fracasso significa que ele permanecerá no mundo em que estiver no momento; ele terá uma penalidade de -5 para tentar usar esta habilidade novamente nos próximos 10 minutos. Os resultados de uma falha crítica ficam a cargo do Mestre... o personagem pode atrair espíritos malignos, ficar à deriva entre mundos ou ir para no mundo *errado* (o Inferno, por exemplo). Os modificadores especiais para Saltador (Mundo) estão disponíveis para o personagem, embora nem todos tenham algum sentido em todos os cenários. *100 pontos.*

Alternativas

Viajantes que “saltam” pelo *espaço* precisam de Dobra (pág. 51). Videntes que recebem lampejos do passado, futuro ou do mundo espiritual possuirão Psicometria (pág. 68), Precognição (pág. 68), ou Médium (pág. 61), respectivamente. Nenhum deles exige Saltador.

Aqueles que assumem ou emanam uma “forma espiritual” costumam ter Clarissciência (pág. 47) ou Insustancialidade (pág. 58). Use Saltador (Espírito), ou Saltador (Tempo) ou (Mundo) com o modificador Projeção somente para aqueles que realmente visitam outro reino ou outra época.

Novas Ampliações Especiais

Confiável: A habilidade do personagem é anormalmente estável. Cada nível desta ampliação concede um bônus de +1 ao teste de IQ para usar Saltador e ao limiar de fracasso automático (por exemplo, Confiável 2 concede um bônus de +2 à IQ e significa que um resultado igual ou superior a 16 sempre é um fracasso). +5% a cada +1, até um máximo de +10.

Interplanar: Para Saltador (Mundo) ou (Espírito). O personagem é capaz de adentrar os planos superiores da existên-

cia; talvez até mesmo os reinos dos deuses. +100% se o personagem for capaz de alcançar tanto esses mundos quanto os mundos paralelos (saltadores de mundos) ou mundos espirituais (saltadores espirituais); +0% se ele for capaz de alcançar *somente* os planos superiores.

Novas Limitações Especiais

Acesso Limitado: Para Saltador (Mundo) ou (Espírito). O personagem é capaz de saltar somente entre dois mundos *específicos*; o seu mundo natal e um paralelo específico, o mundo material e o Inferno etc. O tamanho desta limitação depende da quantidade de mundos existente no cenário. Se houver apenas um, ela será insignificante: -0%. Se houver vários, ela poderá valer -20% ou mais, a critério do Mestre.

Deslocamento Especial: O personagem precisa se mover para usar sua habilidade. O valor da limitação dependerá do quão restritivas forem as exigências. Se ele simplesmente precisar dar alguns passos e estar livre de qualquer coisa que restrinja seus movimentos (como grilhões), o valor será -10%. Se ele precisar entrar em órbita e acelerar para além da velocidade da luz com vantagens caras como Voo (Voo Espacial, +50%) com Deslocamento Ampliado 27 (Espaço), o valor será -40%.

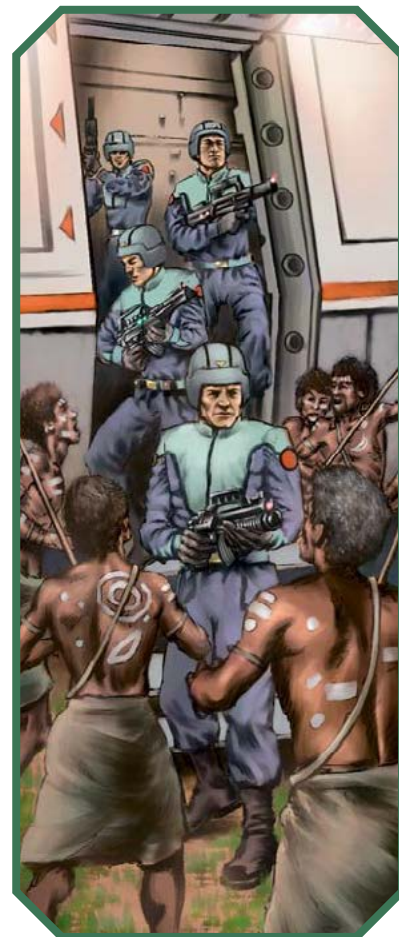
Portal Especial: Se o personagem precisar de um tipo específico de “passagem” para usar sua vantagem; por exemplo, a entrada de uma caverna natural, ou um círculo sagrado de pedras à luz do luar. O valor da limitação depende da raridade do portal exigido. “Qualquer superfície refletora” vale -20%, uma vez que é uma característica geográfica relativamente comum. Se um ritual de invocação que mencione especificamente o nome do personagem criar um “canal” permita saltar para a presença de seu convocador, mas para nenhum outro lugar, o valor será -60%. Um ponto específico em uma certa época do ano vale -80%.

Projeção: Para Saltador (Tempo) ou (Mundo). A mente do personagem viaja, sem levar o corpo. O corpo permanecerá em seu ponto de partida, inconsciente e vulnerável, enquanto a consciência apa-

rece em seu destino como uma projeção visível, porém intangível. Esta forma está sujeita a qualquer coisa que afete seres insubstanciais. Consulte *Projeção* (pág. 47) para regras adicionais. Caso o personagem possua Insustancialidade, ele poderá “invertê-la” para tornar-se sólido; se tiver Possessão (Espiritual, -20%), poderá possuir um residente do mundo de destino. -50% se o personagem não for capaz de afetar seu destino *sem* Insustancialidade ou Possessão; -0% se puder usar mágicas, habilidades mentais e Imprecações para afetar seu destino enquanto estiver projetado. Enviar um corpo *físico* ao seu destino, como de costume, mas deixando também um corpo inconsciente da maneira descrita aqui, vale -25%.

Potencialização

Saltador (Tempo) e (Mundo) cabem principalmente em poderes que abordam a viagem no tempo e entre mundos, como o Teleporte e (com Projeção) a Projeção Astral. Porém, praticamente *qualquer* poder que conceda níveis de Deslocamento Ampliado (Espaço) mais rápidos que a luz poderia justificar Saltador (Tempo) com a limitação Deslocamento Especial.



Saltador (Espírito) é apropriada para poderes espirituais, bem como outras formas de Saltador, com Projeção. Com a ampliação Interplanar, ela também será adequada para poderes divinos.

O Talento é adicionado ao teste de IQ exigido para ativar qualquer vantagem Saltador.

Sentido de Monitoramento

veja pág. MB87

Robôs e veículos realistas em geral costumam ter Sentidos de Monitoramento: Radar ou Radar de Imagens para uso durante o voo, Sonar para navegar sob a água etc. Supers às vezes possuem habilidades semelhantes, nem todas realistas. O Para-Radar, especialmente, pode representar uma variedade de sentidos sobrenaturais e supercientíficos.

O Mestre pode inventar novos Sentidos de Monitoramento. A maioria deles custarão entre 20 e 25 pontos. Eis mais dois do mundo real:

IV Ativo: O Sentido de Monitoramento do personagem usa um feixe infravermelho (IV). A distância básica é 200 metros. O sentido é capaz de distinguir relevos detalhados tão bem quanto a visão humana; se um personagem usando a visão comum for capaz de identificar detalhes sem um teste, outro com esta vantagem também será. Apenas detectores de IV e pessoas com Infravisão (pág. MB65) podem detectar o IV Ativo. O personagem pode desativar seu feixe para evitar detecção; nesse caso, esta habilidade funcionará como a Infravisão (mas quando for ativada, ela *poderá* detectar alvos que não emitam calor). O IV Ativo não funciona embaixo d'água. 20 pontos.

Visão de Raios T: O Sentido de Monitoramento do personagem usa um radar de ondas submilimétricas, próximas do infravermelho. A distância básica é 200 metros. Assim como o Radar de Imagens, a Visão de Raios T pode detectar objetos pequenos e determinar sua forma, e eliminar penalidades para detectar objetos por trás de cobertura leve. Porém, a Visão de Raios T é mais precisa. Ela recebe um bônus de +4 para localizar armas ocultas, e em-

bora ainda exija um teste de Sentidos para distinguir relevos detalhados, este teste também é feito com um bônus de +4. Apenas sensores raros e especializados são capazes de detectar a Visão de Raios T. A Visão de Raios T não funciona embaixo d'água. 25 pontos.

Alternativas

A função principal de um Sentido de Monitoramento é permitir ao usuário agir no escuro. Compare com Visão no Escuro (pág. 88), Visão Hiperspectral (pág. 87), Infravisão (pág. MB65) e Visão Noturna (pág. MB97), nenhuma das quais emite radiação detectável. Uma outra alternativa é o Sentido de Vibração (a seguir).

Personagens capazes de enxergar através de paredes com a visão comum em vez de raios T, raios X etc., devem usar a Visão Penetrante (pág. 88). Personagens com visão *remota* possuem Clarissenciência (pág. 47).

Novas Ampliações Especiais

Monitoramento Biológico: Somente em Para-Radar. O personagem recebe sinais vitais e informações bioquímicas sobre qualquer coisa que monitore; tanto o próprio alvo quanto qualquer coisa viva sobre sua superfície. Isto permite que ele use perícias como Biologia e Diagnose a uma distância segura. Com Penetrante, ele também pode examinar seres vivos *dentro* de objetos inanimados (por exemplo, os passageiros de um carro). +50%.

Scanner: Somente em Para-Radar. O personagem recebe informações detalhadas sobre a composição, rendimento energético, emissões radioativas etc. de qualquer coisa que monitore. Isto permite uma análise detalhada à distância com perícias científicas como Química e Física. Com Penetrante, o personagem pode detectar sistemas específicos dentro de uma máquina complexa e analisá-los com a perícia Engenharia. Os sensores de ficção científica normalmente possuem ambas as ampliações, e frequentemente Monitoramento Biológico, também. +50%.

Sem Intercepção: O Sentido de Monitoramento do Personagem é *completamente* indetectável. Esta ampliação completamente desligada do realismo serve principalmente para psis e supers. +50%.

Potencialização

Os Sentidos de Monitoramento são perfeitos para poderes elementais: Radar, Radar de Imagens e Visão de Raios T servem para o poder Eletricidade; Radar a Laser e IV Ativo servem para o poder Luz; e o Sonar é lógico para o poder Som/Vibração. A Eletrocinese (em geral psíquica) pode justificar qualquer Sentido de Monitoramento, exceto o Sonar... que pode ser explicado pela Psicocinese. Outros poderes sobrenaturais somente têm probabilidade de oferecer Para-Radar, que é adequado para poderes divinos, cósmicos, de PES e chi que concedam uma consciência elevada.

O Talento é somado a todos os testes de Sentidos para usar qualquer Sentido de Monitoramento.

Sentido de Vibração

veja pág. MB88

O Sentido de Vibração é *provavelmente* realista para animais equipados com antenas, bigodes ou pele que cresça somente sobre a pele altamente sensível. Os biólogos não têm certeza sobre o quanto este sentido é preciso, mas ele de fato existe. A versão aquática desta característica é apropriada para os hidrofones (ou "sonar passivo") instalados em embarcações navais.

Esta habilidade também aparece frequentemente em monstros e supers. Ela normalmente é um auxílio de mira para combater no escuro. A ampliação Universal é comum neste contexto, e *definitivamente* cinematográfica.

Alternativas

Este sentido permite que um personagem *lute* no escuro, mas para *enxergar* no escuro é necessário ter Visão no Escuro (pág. 88), Visão Hiperspectral (pág. 87), Infravisão (pág. MB65), ou Visão Noturna (pág. MB97). Do mesmo modo, o Sentido de Vibração é capaz de *localizar* inimigos invisíveis, mas para *ver* o alvo é necessário Ver o Invisível (pág. 86).

Personagens com tato altamente desenvolvido têm Toque Sensível (pág. 85) em vez de Sentido de Vibração ou em conjunto com ele. O sonar *ativo* pede a vantagem Sonar (veja *Sentido de Monitoramento*, pág. 74). Heróis incapazes de ver costumam ter as três características.

Novas Ampliações Especiais

Mira: Ao adotar a manobra Apon-tar, o personagem é capaz de "travar a mira" em qualquer coisa que já tenha detectado e determinar sua velocidade e distância precisas, exatamente como faria se possuísse um telêmetro tecnológico. Isto concede um bônus de +3 para atingir aquele alvo com um ataque à distância que seja *apontado*. +20%.

O Para-Radar, especialmente, pode representar uma variedade de sentidos sobrenaturais e supercientíficos.

Sentido de Percepção: A habilidade do personagem não depende de correntes de ar ou água tocarem seus pelos ou sua pele. Ele detecta as vibrações por meio de um “sexto sentido” (por exemplo, a retroalimentação psicocinética). Isto funciona mesmo quando o personagem estiver em um traje lacrado ou no vácuo, e não está sujeito à interferência do ruído ambiental. Isto concede todos os benefícios de Universal; não há necessidade de assumir ambas as ampliações. +100%.

Potencialização

O Sentido de Vibração é um candidato óbvio para um poder elemental Som/Vibração, mas também é igualmente provável de ocorrer como parte de um poder do chi; uma alternativa à perícia Lutar às Cegas (pág. MB208). Personagens com Psicocinese também têm esta habilidade, às vezes, normalmente com a ampliação Sentido de Percepção. O Talento é somado aos testes de Sentidos feitos para usar esta vantagem.

Sentido Protegido

veja pág. MB88

Lembre-se que esta característica protege contra a sobrecarga sensorial e contra ataques de Base Sensorial, não contra danos físicos. Por exemplo, a Visão Protegida ajuda contra uma luz ofuscante, mas não contra uma farpa no olho.

O MJ pode permitir uma habilidade variante em campanhas que incluam poderes:

Poder Protegido: O poder do personagem é protegido contra ataques diretos. Ele recebe um bônus de +5 para resistir a tentativas de uso de Neutralizar (pág. 96), e recebe um bônus de +5 quando é usado para “queimar” a Estática (pág. 94) com a limitação Resistível. Isto não fornece Sentido Protegido para as habilidades sensoriais do poder; apenas o próprio poder é protegido. 5 pontos/poder.

Alternativas

Para proteção contra produtos químicos nos olhos, gás inalado etc., use Não Respira (pág. MB73), Resistente (pág. 71), Lacrado (pág. MB68), e defesas físicas similares. Para *blindar* os olhos, use Membrana Nictitante (pág. MB69).

Potencialização

Os Sentidos Protegidos costumam ser parte de poderes elementais; Visão Protegida para o poder Luz ou Trevas, Audição Protegida para o poder Som/Vibração, e assim por diante. Poderes biológicos e com base no chi às vezes concedem esta vantagem permitindo que o usuário adapte seu corpo. Qualquer poder é apto a incluir Poder Protegido.

O Talento é adicionado a tentativas de Bloqueio com Poder (veja pág. 168).

Sentidos Discriminatórios

veja págs. MB44, 74 e 75

Audição, Olfato e Paladar Discriminatórios são apropriados para predadores que navegam por seus ambiente e rastreiam suas presas com o uso de algum sentido além da visão, e para seres com sentidos ultratecnológicos e mentes computadorizadas capazes de detecção e análise precisa.

Alternativas

Se o que for importante for um valor alto para testes de Sentidos, Sentidos Aguçados (pág. MB89) terá um melhor custo-benefício. Os Sentidos Discriminatórios têm seu preço baseado tanto na capacidade de distinguir as coisas por meios não-visuais quanto por seu bônus aos testes de Sentidos. Características equivalentes para visão e tato são a Visão Hiperespectral (pág. 87) e Toque Sensível (pág. 85), respectivamente.

Nova Ampliação Especial

Perfilamento: O personagem possui um extenso banco de dados mental com “assinaturas” sensoriais que podem ser comparadas rapidamente com novas impressões sensoriais. Desta forma, o bônus para analisar e reconhecer alvos (mas não para senti-los ou rastreá-los) é dobrado para +8. Como benefício colateral, todas as tentativas de memorizar novas assinaturas têm sucesso automaticamente; não é necessário fazer um teste de IQ. +50%.

Potencialização

Os Sentidos Discriminatórios servem para poderes ligados aos animais e para certos poderes elementais (por exemplo, poder Som/Vibração, para Audição Discriminatória). Em alguns

cenários, eles podem até mesmo ser apropriados para PES. O Talento é adicionado ao teste de IQ para memorizar impressões sensoriais e ao teste para usar o sentido afetado.

Serendipidade

veja pág. MB88

A maioria dos heróis se beneficiam ocasionalmente de um *deus ex machina*. A Serendipidade é para heróis agraciados pela coincidência *rotineiramente*. Ela normalmente funciona no “nível do enredo” mas certos personagens ficcionais podem usar suas habilidades ativamente; em particular, aqueles cujos desejos costumam se tornar realidade.

Alternativas

Use Sorte (pág. 76) e Super Sorte (pág. 79) para habilidades quantificáveis de controle das probabilidades. Aqueles que obtêm o que desejam através de favores divinos devem ter uma divindade como Patrono (pág. 66) em vez disso; provavelmente com Altamente Acessível e Habilidades Especiais.

Nova Ampliação Especial

Desejo: O personagem pode desejar coincidências fortuitas *conscientemente*. Elas devem estar dentro dos limites do que é considerado plausível para a situação em questão. Por exemplo, se o personagem estiver na prisão, ele poderá desejar que o carcereiro deixe a chave da cela cair... mas não poderá desejar ser teleportado para casa. O Mestre é livre para proibir qualquer coisa que possa desequilibrar o jogo. Os limites normais de uso se aplicam. +100% se o personagem for capaz de conceder desejos a si mesmo e para outros; +0% se ele for capaz de ajudar outros, mas não a si mesmo.

Audição, Olfato e Paladar Discriminatórios são apropriados para predadores que navegam por seus ambiente e rastreiam suas presas com o uso de algum sentido além da visão, e para seres com sentidos ultratecnológicos e mentes computadorizadas capazes de detecção e análise precisa.

Potencialização

A Serendipidade funciona bem como parte de um poder divino ou espiritual que representa a bênção de guardiões sobrenaturais. Em vez disso ela pode pertencer a um poder de controle das probabilidades (provavelmente psíquico), ou até mesmo a um poder cósmico, se o *portador* for uma divindade.

O Talento dá um bônus no *primeiro* teste feito em conjunto com uma coincidência causada por esta habilidade. Por exemplo, no caso apresentado em Desejo, poderia dar um bônus para a perícia Surrupiar usada para pegar a chave estando totalmente visível.

Silêncio

veja pág. MB89

Quando o Silêncio surge na ficção, normalmente ele é o resultado de alguma adaptação fisiológica, como os pés acolchoados de um felino. Porém, às vezes os supers ou robôs furtivos têm um campo ativo capaz de abafar o som ou “projetar” o silêncio.

Alternativas

Para criar uma *área* de silêncio, use Obscurecer (Audição) (pág. 64). O Efeito de Área não é adequado para a vantagem Silêncio.



Nova Ampliação Especial

Dinâmico: A habilidade do personagem cancela ativamente todos os sons feitos ao se mover, ou o ajuda a se misturar ao ruído ambiente. Ele desfruta do seu bônus de Furtividade *integral* (+2 por nível) ao se mover. +40%.

Potencialização

Em geral o Silêncio faz parte de um poder elemental ou psíquico de Som/Vibração. Ele também serve para poderes de controle corporal, em especial os poderes baseados em chi atribuídos aos ninjas lendários. Ele ainda seria lógico para um poder de controle de animais ou metamorfose que permitisse ao usuário tomar emprestadas as características de predadores furtivos. O Talento soma um bônus adicional aos testes da perícia Furtividade para evitar ser ouvido.

Sorte

veja pág. MB89

Para um protagonista ficcional, a Sorte normalmente é uma “metavantagem”; um esforço deliberado do narrador para que ele tenha o benefício da dúvida a seu favor em cada ponto do enredo. Raramente ela é uma habilidade *ativa* conhecida por ele e reconhecida por seus companheiros. Ainda assim, heróis cientes de sua sorte existem na ficção, especialmente nos quadrinhos.

Alternativas

Use Venturoso (pág. MB96) para personagens cuja “sorte” depende de encarar riscos, Serendipidade (pág. 75) para heróis cuja sorte assuma a forma de coincidência, e não probabilidades favoráveis, e Super Sorte (pág. 79) para mestres da manipulação de probabilidades.

Nova Ampliação Especial

Desejo: O personagem é capaz de manipular as probabilidades conscientemente. Ele pode solicitar que *qualquer* jogada de dados feita em sua presença, e não apenas as suas próprias, seja refeita duas vezes, e então escolher o resultado que preferir. Não é suficiente que o *jogador* veja a jogada de dados; o *personagem* deve testemunhar a ação que se deseja influenciar. Os limites normais de uso se aplicam. A limitação Ativa é comum, mas não exigida. +100%.

Potencialização

A Sorte é um dom tradicional de guardiões de outro mundo, o que a torna adequada para poderes divinos e espirituais. Com Ativa ou Desejo, ela pode ser, em vez disso, parte de um poder de controle das probabilidades; ela pode ter praticamente qualquer fonte, mas normalmente é associada com o psiquismo, na ficção. O Talento dá um bônus na influência sobre qualquer jogada de dados com a Sorte, mas somente se esse uso da Sorte for declarado com antecedência.

ST de Golpe

veja pág. MB89

A ST de Golpe serve para criaturas que tenham evoluído para caçar e lutar, bem como para trajes de combate e robôs que tenham sido criados com foco no combate corpo a corpo. Ela também é uma habilidade importante para supers e monstros, que normalmente batem *muito* mais forte do que seria sugerido por seu tamanho e musculatura.

Alternativas

A ST de Golpe só amplia a ST básica para fins de dano por GdP e GeB, bem como o arremesso. Para aumentar a capacidade de levantamento e carga, compre a ST de Levantamento (pág. 77). Para obter todos esses benefícios e mais PV, basta aumentar a ST.

Há outros meios de obter um ataque corpo a corpo poderoso. Um Ataque Inato (pág. 42) com a limitação Ataque Corpo a Corpo (pág. MB111) pode causar qualquer quantidade de dano, de qualquer tipo, mas precisa de uma ampliação (pág. 100) para ser cumulativo com o dano baseado na ST. Armas naturais, como Dentes (pág. MB52), Garras (pág. MB61), e Golpeadores (pág. MB62) são outra opção, e *sempre* se valem da ST.

Artistas Marciais capazes de ampliar temporariamente a ST em combate devem dar uma olhada nas perícias Golpe Poderoso (pág. MB202) e Desviar (pág. MB195).

Nova Limitação Especial

Somente um Ataque: A ST de Golpe do personagem se aplica a apenas um ataque natural específico: sua mordida, um Golpeador em particular etc. Esta limitação é voltada para uma criatura

A ST de Golpe somente amplia a ST básica para fins de dano por GdP e GeB, bem como o arremesso.



relativamente fraca com um ataque de ST anormalmente elevada; por exemplo, um rato gigante capaz de mastigar armaduras e ossos. -60%.

Potencialização

A ST de Golpe serve para poderes de controle corporal biológicos e baseados no chi. Quando representar uma habilidade ativa em despertar uma explosão de força, limitações como Custo Fadiga e Gasto Adicional de Tempo serão prováveis. O Talento é somado a qualquer teste de HT exigido para evitar que o personagem cause lesões a si mesmo ao atacar.

ST de Levantamento

veja pág. MB89

A ST de Levantamento é realista para animais de carga (cavalos e mulas, por exemplo), bem como maquinário lento mas potente, exoesqueletos de carga, barcos rebocadores etc. Os superseres de quadrinhos costumam ser capazes de realizar levantamentos *extremos*; veja a ampliação Superesforço, a seguir, para uma maneira de lidar com isto.

Alternativas

A ST de Levantamento aumenta a ST básica somente para levantar, empurrar etc. e para agarrar e sufocar em combate. Para aumentar o dano com armas de combate corpo a corpo, é necessário ter ST de Golpe (pág. 76). Aqueles que desejem todos esses benefícios e mais PV devem simplesmente aumentar a ST.

Nova Ampliação Especial

Esta ampliação *opcional* é voltada para semideuses e supers. Com ela, a ST de Levantamento se torna mais eficiente após oito níveis... E a partir daí, só melhora. Portanto, ela só terá valor para heróis com um investimento sig-

nificativo em ST de Levantamento. Se o Mestre definir um limite ao usar este modificador, ele deverá ser igual ou superior a ST de Levantamento +8.

Superesforço: O personagem é capaz de realizar levantamentos realmente heroicos! Sua ST de Levantamento funcionará da maneira costumeira, exceto quando usar o esforço adicional. Nesse caso ignore as regras normais de esforço adicional. Em vez disso, determine seu nível de ST de Levantamento na coluna *Tamanho* na *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550), leia a coluna *Medida Linear* e use aquele número como seu bônus de ST para o levantamento. Por exemplo, ST de Levantamento +20 concede ST +5.000. Isto custa 1 PF por levantamento. Uma vez que o personagem tenha feito o levantamento, use as regras em *Habilidades e Esforço* (pág. 159) para os custos contínuos em PF. Andar por aí com um peso ou arrastá-lo conta como “uso intensivo” (1 PF/minuto); apenas segurá-lo é um “uso de longo prazo” (1 PF/hora). Não é possível escolher Custo em Pontos de Fadiga Reduzido para eliminar estes custos, a menos que também adicione Cósmico (+50%). O superesforço nunca beneficia sufocamentos ou agarrões. +400%.

Potencialização

A ST de Levantamento pode pertencer a um poder biológico de controle do corpo ou a um poder de controle da matéria que afete a massa ou a densidade. Poderes divinos ou do chi podem

Levantamento Pesado

Mecas e supers costumam levantar objetos extremamente pesados. Veículos são especialmente populares! A tabela a seguir informa a ST total, composta por ST básica mais ST de Levantamento, necessária para levantar alguns objetos de interesse. Se o Superesforço estiver em uso, lembre-se de adicionar o bônus *ampliado* da ST à ST básica.

<i>Peso (toneladas)</i>	<i>ST Total</i>	<i>Exemplo</i>
1	36	Carro pequeno
2	50	Carro grande
5	79	Âncora de navio
10	112	Jato particular
25	177	Jato de caça (carregado)
50	250	Tanque de guerra (carregado)
100	354	Ônibus Espacial
500	791	Avião comercial pesado
1.000	1.118	Navio cargueiro
5.000	2.500	Fragata
10.000	3.536	Navio de cruzeiro leve
50.000	7.906	Encouraçado

Esses pesos pressupõem um levantamento com as duas mãos, acima da cabeça. Para outros itens, a ST total exigida é igual à raiz quadrada de $(1.250 \times \text{peso em toneladas})$.

usar a ST de Levantamento, talvez com Custa Fadiga ou Superesforço para que a habilidade realize “feitos heroicos”.

O Talento modifica os testes de Vontade e HT para esforços adicionais e para evitar que o personagem cause lesões a si próprio durante o levantamento.

Super Escalada

veja pág. MB90

Muitas criaturas, tanto realistas quanto fantásticas, são capazes de escalar tão rápido quanto andam. Criaturas com Pendular costumam se mover *mais rápido* ao escalar. As explicações incluem mãos e braços fortes (o que pode explicar a ST Braçal ou a ST de Golpe), espinhos embutidos (que podem fazer as vezes de Garras), e poderes sobre-humanos de aderência ou controle da gravidade.

O significado de “Deslocamento +1 ao escalar” é claro para Aderência, com sua velocidade de escalada igual a metade do Deslocamento Básico. Porém, para a escalada convencional, a tabela em *Escalada* (pág. MB353) não apresenta o Deslocamento em metros/segundo. Suponha que cada nível de Super Escalada aumenta a velocidade de escalada pelo valor básico da tabela. Por exemplo, Super Escalada 4 dá +12 graus/segundo para subir uma escada em combate, +24 m/min para subir uma corda fora de combate, e assim por diante. Em termos realistas, a gravidade limita a velocidade de rapel (“corda que desce com equipamento”), o que não deve se beneficiar desta vantagem.

Alternativas

A Super Escalada possibilita uma escalada *convencional* acelerada. Para escalar como uma aranha ou uma lagartixa, escolha Aderência (pág. 40). Um robô ou veículo com arpéu e corda embutidos, ou algum equipamento do tipo que seja útil para a perícia Escalada, possui a qualidade Acessórios (pág. MB100).

Novas Limitações Especiais

Escolha Específico (pág. 111) se o bônus de Deslocamento do personagem aplicar-se somente ao escalar certos tipos de superfície. Materiais comuns, como metal, rocha ou madeira, valem -40%; materiais ferrosos valem -50%; e materiais incomuns, como argila, gelo, ou borracha, valem -60%.

Exige Baixa Gravidade: A habilidade do personagem não funciona em campos gravitacionais acima de determinada força máxima. -5% por 0,1G abaixo de 1G (-5% para 0,9G, -10% para 0,8G, e assim por diante, até -50% para 0G).

Potencialização

Quando Super Escalada envolve o controle de forças, ela é apropriada para Psicinese e para poderes elementais como a Gravidade e o Magnetismo. Se ela funcionar concedendo um nível extraordinário de equilíbrio ou uma capacidade de segurar-se com firmeza, ela será adequada para poderes de controle do corpo; especialmente os poderes do chi de ninjas cinematográficos. Poderes Metamorfose e controle de animais podem até permitir que o usuário assuma características semelhantes às de primatas para escalar bem. O Talento é somado a todos os testes de DX, ST e Escalada feitos para escalar.

Super Salto

veja pág. MB90

A fisiologia, na forma de membros com estrutura especializada, uma grande proporção de força para massa etc., pode justificar o Super Salto para criaturas do mundo real como sapos e grilos. Ela *não* é realista para animais gigantes e monstros modelados a partir dessas feras... mas isso não os impede de aparecer na fantasia. Esta habilidade também é popular com mecas, robôs e supers. Alguns deles simplesmente possuem dispositivos hidráulicos ou pernas anormalmente fortes, mas há duas outras possibilidades comuns:

Jatos: Jatos de energia ou matéria poderosos o suficiente para proporcionar Super Salto são barulhentos e perigosos o suficiente para se qualificar para Efeito Incômodo (-5%). Um foguete com capacidade fixa do queimador possui Somente a Todo Vapor (-10%), e uma escolha entre Somente Horizontal (-25%), Projétil (-20%), ou Somente Vertical (-25%), se não puder ser manobrado.

Levitacão: Supers telecinéticos e controladores da gravidade que não sejam capacitados o suficiente para voar ainda podem dar saltos fantásticos. A maioria deles possuem Mais Leve que o Ar (-10%) ou Manobrável (+50%), e aqueles que usam a antigravidade também devem escolher Planetário (-5%).

Alternativas

Qualquer um que considere usar Super Salto deve ler *Salto* (pág. MB356). Alguns pontos adicionais de Deslocamento Básico podem dar um impulso *modesto* na distância de salto, e de brinde, uma maior velocidade em solo. O Deslocamento Ampliado (Solo) (pág. 50) é uma proposta ainda melhor para aqueles que gostam de dar seus saltos poderosos correndo com velocidade total.

A capacidade de ir ao ar e permanecer por lá é o Voo (pág. 89). Este também é o melhor custo-benefício para

indivíduos cujo nível desejado de Super Salto após aplicar os modificadores custe mais do que o Voo com modificadores comparáveis. Personagens em busca apenas da capacidade de reduzir o dano de uma queda devem considerar Queda de Gato (pág. 69).

Artistas marciais familiarizados com técnicas acrobáticas secretas têm maior probabilidade de ter a perícia Salto Voador (pág. MB222).

Novas Ampliações Especiais

Manobrável: O personagem pode realizar correções de curso em pleno ar. A distância e o tempo no ar devem ser calculados como de costume, mas enquanto o personagem estiver no ar, seu Deslocamento em salto deve ser tratado como Deslocamento *aéreo*, exatamente como se o personagem tivesse Voo. Por exemplo, se ele for capaz de saltar 100 metros a 20 m/s, ele poderá “voar” com Deslocamento 20 por cinco segundos antes de pousar. Manobrável é mutuamente exclusiva com *todas* as limitações especiais a seguir, exceto Planetário. +50%.

Quicar: O personagem pode ricochetear como uma bola de borracha. O Super Salto funcionará normalmente, mas ele também terá direito a um teste do melhor valor entre DX, Acrobacia ou Salto ao passar por uma queda ou colisão, seja deliberada ou de outro tipo. O teste deve ser feito com redutor de -5 por múltiplo do Deslocamento do personagem em salto, ou fração desse valor, pelo qual a velocidade ultrapasse seu Deslocamento em salto. O sucesso significa que o personagem *não* sofre dano algum e ricocheteia com 90% de sua velocidade de impacto. Se esta velocidade não ultrapassar seu Deslocamento em salto, ele poderá, em vez disso, decidir parar; caso contrário, ele será *obrigado* a quicar. O fracasso significa que ele sofre o dano normal e para (“Pof!”). +50%.

Novas Limitações Especiais

Mais Leve que o Ar: O personagem salta se tornando mais leve que o ar. Para cada segundo que permaneça no ar, sua área de pouso se deslocará em um metro na direção para a qual o vento sopra para cada 8 km/h de sua velocidade. Por exemplo, se o personagem ficar no ar por três segundos com um vento de 32 km/h vindo do oeste, ele pousará 12 metros a leste do alvo pretendido. -10%.

Planetário: O personagem salta “fazendo força” contra o campo gravitacional ou magnético de um planeta. Sua habilidade é inútil na ausência de um planeta. -5%.

Projétil: O personagem somente pode se lançar diretamente em direção ao seu objetivo. Ele é um míssil desgovernado, voando sem controle! Ele não poderá

fazer *nada* enquanto estiver no ar, e não terá defesas ativas. Ao pousar, ele deverá fazer um teste de DX ou Salto. O fracasso significa que ele colidiu com seu alvo ou com o solo, a menos que essa fosse sua *intenção*; nesse caso, ele errará e atingirá algo próximo. Em todo caso, ele sofrerá o dano normal total por colisão. -20%.

Somente a Todo Vapor: O personagem sempre deve saltar sua distância *máxima* ao usar Super Salto. A única maneira de dar pulos mais curtos é saltar sem o uso desta vantagem. -10%.

Somente Horizontal: O personagem somente pode ampliar sua distância horizontal (salto em distância). A habilidade dele não beneficia os saltos em altura, nem tem efeito especial sobre danos por queda. -25%.

Somente Vertical: O personagem somente pode ampliar sua distância vertical (salto em altura) e reduzir o dano por queda. A habilidade dele não beneficia saltos em distância. Ela é mutuamente exclusiva com Somente Horizontal. -25%.

Potencialização

Qualquer poder que explique o Voo como levitação, seja elemental (por exemplo, Gravidade ou Magnetismo) ou sobrenatural (mais frequentemente Psicinese), pode justificar o Super Salto como um nível inferior da mesma habilidade. Poderes Ar, Fogo e outros elementos podem gerar “jatos de salto”. Poderes de controle do corpo são uma terceira opção, sejam baseados em chi (“corpo leve”) ou biológicos (um pico de adrenalina). O Talento é somado aos testes de DX e Salto para decolar e pousar, e aos testes para atingir alvos com chutes ou encontros durante os saltos com o uso desta habilidade.

Super Sorte

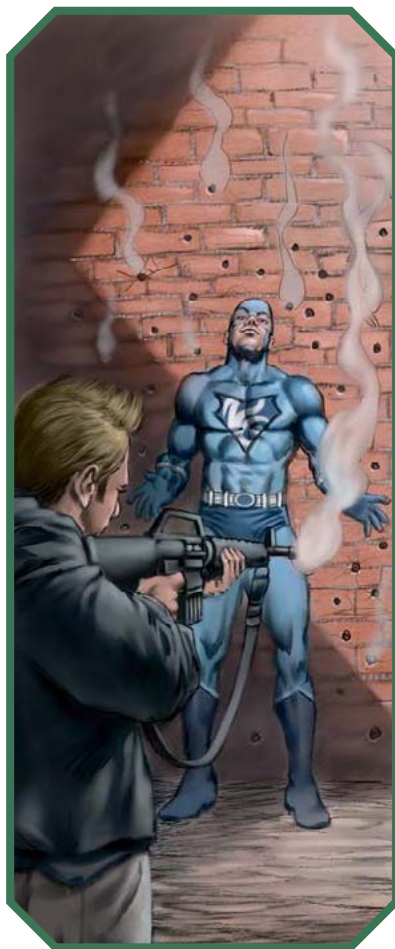
veja pág. MB90

A Super Sorte é difícil de explicar como qualquer outra coisa além de um grau limitado de controle sobre a realidade. Esta capacidade é tradicional para deuses e espíritos poderosos. Entre os mortais, apenas os psis, supers e magos mais poderosos têm probabilidade de possuí-la.

O MJ provavelmente não deve permitir esta característica fora de jogos de ação cinematográficos, uma vez que ela foge em muito do realismo e tende a arruinar o mistério e o suspense. Por outro lado, se os personagens dos jogadores forem semideuses, o Mestre pode permitir níveis mais elevados: Super Sorte 2 [200] funciona a cada 30 minutos, Super Sorte 3 [300] funciona a cada 15 minutos, e assim por diante, a cada nível reduzindo pela metade o tempo entre os usos.

Alternativas

A maioria dos heróis sortudos devem usar apenas Sorte (pág. 76) ou Serendipidade (pág. 75), se a sua sorte não se prestar à interpretação como “probabilidades a seu favor”. Aqueles que sejam conscientemente capazes de influenciar os dados a seu favor, mas não de *garantir* o sucesso possuem Visualização (pág. 88).



Novas Ampliações Especiais

Alterar a Realidade: A Super Sorte do personagem funciona retroativamente. Ele pode esperar até *depois* de fazer um teste e então especificar um resultado diferente, alterando o passado. Ele deve declarar este uso imediatamente. Uma vez que ele ou outra pessoa tenha feito algum outro teste, o fluxo do tempo terá se tornado complexo demais para ser desembaraçado. Alterar a Realidade sempre produz efeitos visíveis; por exemplo, o tempo é “rebobinado” e reproduzido de outra maneira, ou uma mão brilhante desce dos céus e muda as coisas. +75%.

Desejo: O personagem é capaz de especificar o resultado de *qualquer* jogada de dados feita em sua presença. Ele deve testemunhar pessoalmente a ação

que deseja influenciar. Os limites normais de uso se aplicam. +100% se ele for capaz de afetar suas próprias jogadas e as dos outros; +0% se ele for capaz de ajudar os outros mas *não* a si mesmo.

Potencialização

A Super Sorte se encaixa perfeitamente para poderes cósmicos e divinos. Outras opções são um poder mágico, um poder psíquico de controle das probabilidades ou mesmo um poder espiritual, se o usuário comandar espíritos que tenham Super Sorte com Desejos. O MJ deve considerar restringir Alterar a Realidade e Desejos (e níveis elevados de Super Sorte, se permitida) para poderes cósmicos, embora Alterar a Realidade possa se encaixar em poderes de controle temporal inferiores a cósmicos.

O Talento concede um bônus às jogadas de dados manipuladas por esta habilidade. Uma vez que o usuário pode *determinar* os resultados, o efeito na prática é de alterar a margem de sucesso ou fracasso, ou ampliar a gama de resultados possíveis (por exemplo, para avaliações de dano).

Talento Instintivo

veja pág. MB91

Na forma mais básica, o Talento Instintivo simboliza a *inspiração*. Costuma ser atribuível a um deus, um espírito (anjo da guarda, gênio ou musa), ou iluminação pessoal (“harmonia com o Tao”). Seguem outras possibilidades.

Dons Ocultos: O Talento Instintivo pode ser uma manifestação espontânea de uma aptidão natural em potencial, ou perícias de uma vida anterior. Sob tensão, esses dons emergem em algo que costuma ser uma experiência de aprendizado. Use Retenção (+25%), Apenas em Emergências (-30%) e Compenetrado (-20%) na área de aptidão. Um “conjurador de magias natural” com Aptidão Mágica precisa de Compenetrado, Mágica, e alguém que use Redespertar (pág. MB82) para recordar de vidas passadas tem Compenetrado, Vidas Passadas.

Telepresença: Alguém que tenha Mente Digital ou a metacaracterística Máquina pode ser capaz de pedir a um “operador remoto” com perícias úteis para tomar o controle de seu corpo pela duração de uma tarefa. Ele permanecerá ciente do que seu corpo estiver fazendo, mas *não* terá acesso ao conhecimento de seu operador. Inclua Externo (-20%) e use Compenetrado (-20%) para limitar as perícias àquelas conhecidas pelo(s) operador(es) remoto(s).

Alternativas

O Talento Instintivo capacita para feitos inspirados. A Intuição (pág. 60)

representa melhor as *escolhas* inspiradas, ao passo que Abençoado (pág. 39), Oráculo (pág. 65), e Precognição (pág. 68) são todas mais apropriadas para o *conhecimento inspirado*. Para uma abordagem totalmente diferente da inspiração, considere Iluminado (pág. MB64).

Personagens que contemplem o Talento Instintivo também devem dar uma olhada em Habilidades Modulares (pág. 57). Elas também podem conceder acesso a uma ampla variedade de perícias inicialmente desconhecidas pelo usuário. Elas são menos espontâneas, porém muito mais flexíveis.

Nova Ampliação Especial

Habilidade Curinga: Apenas para personagens com poderes. Além das perícias desconhecidas, o personagem é capaz de usar *habilidades* que não possui. Qualquer habilidade desse tipo deve ser parte de um de seus poderes, e não poderá ter modificadores além daqueles exigidos pelo poder ao qual ela pertence (por exemplo, seu modificador de poder). O personagem recebe um “uso” da habilidade, com exatidão o mesmo significado adotado em Uso Limitado (pág. MB116). Se a habilidade vier em dados ou níveis, o personagem produzirá efeitos iguais a um nível ou o equivalente a 30 pontos, o que for *melhor*. +50%.

Nova Limitação Especial

Externa: Alguma parte remota comunica as perícias necessárias ao personagem. Ele deve especificar se isso ocorre por rádio, telepatia ou alguma outra coisa (para ideias, veja *Telecomunicação*, pág. MB93). Inimigos podem ser capazes de obstruir o sinal, comprometer a pessoa no outro lado da linha etc. -20%.

Potencialização

O Talento Instintivo é tradicional para habilidades do chi e apropriado para poderes divinos e espirituais. Ele pode servir até para o poder Telepatia, se tiver Externo (e possivelmente Compenerado, mas somente se a fonte for uma pessoa específica; “pessoas em geral” seria muito amplo para se qualificar). É provável que deuses tenham *muitos* níveis de Talento Instintivo como parte de um poder cósmico. O Talento concede um bônus à jogada de dados para usar qualquer perícia ou habilidade concedida pelo Talento Instintivo.

Telecinese

veja pág. MB92

A essência da Telecinese (TC) é mover objetos distantes sem um esforço maior que um olhar ou um gesto; um dom aparentemente possuído por qualquer deus, psi, espírito e mago. Porém,

nem sempre a TC é sobrenatural; os “raios tratores” da ópera espacial e o magnetismo com superpoderes também são explicações comuns. Entre as muitas faces da TC estão:

Campo de Atração/Repulsão: Alguns campos de força repelem tudo o que estiver por perto para longe do usuário, ou atraem objetos para ele. Isto pode ser simulado usando Efeito de Área (+50%/nível), Emissão (-20%), e uma escolha entre Atração (-60%), Repulsão (-60%), ou Atração/Repulsão (-30%). Se o campo for magnético, inclua também Magnético (-50%). Ser incapaz de desativar este efeito é genuinamente limitante; Sempre Ativa vale -20%.

Efeito Poltergeist: Certas pessoas são o nexo de ocorrências aleatórias de violência telecinética em momentos de tensão. Parapsicólogos se referem a este fenômeno como “psicocinese espontânea recorrente” (PER), ou o “efeito poltergeist”. Ele é representado com Efeito de Área (+50%/nível), Emissão (-20%), Apenas Inconsciente (-20%), e Incontrolável (-30%). Em geral, combinações de Efeito de Área e Incontrolável sempre *causam* o caos sobre uma área ampla.

Feixe Trator: Dispositivos de superciência que projetam feixes de força capazes de puxar ou empurrar objetos distantes estão presentes em astronaves, robôs e mecas. Esses “feixes tratores” normalmente têm altos níveis de Alcance Ampliado (+10%/nível) e Atração (-60%) ou Atração/Repulsão (-30%), e costumam ser Visíveis (-20%).



Objetos Animados: Um espírito que use Possessão para ocupar um objeto (como uma estátua) pode usar TC com Animação (-30%) para fazer com que ele se mova por aí. Se o espírito *apenas* puder usar sua TC em conjunto com a Possessão, inclua uma limitação Acesso (-10%). Um feiticeiro que faça mesas galoparem e manequins dançarem também tem Animação; com Independente (+70%), se os itens continuarem com o que estiverem fazendo sem que seja necessária a atenção dele. Em conjunto, Animação e Independente podem animar um objeto por segundo. O PV Total não pode ultrapassar o nível de TC, mas objetos homogêneos contam como tendo *metade* dos seus PV.

Psicocinese: A psicocinese psíquica clássica é a TC com o modificador de poder Psicocinese (-10%).

Super-Magnetismo: Alguns supers direcionam forças magnéticas com precisão comparável à de um laser. *Não* é realista; a única característica em comum com o magnetismo do mundo real é sua capacidade de afetar apenas metais ferrosos, o que exige Magnética (-50%). Alcance Ampliado (+10%/nível) é comum, mas não exigido.

A Telecinese *pode* ter Efeito de Área, obviamente. Em combate, ela deve afetar grupos de inimigos exatamente da mesma maneira. É necessário um teste separado para cada alvo, com penalidade igual ao número de alvos, menos um; veja *Efeito de Área* (pág. 103). Fora de combate, ela pode ajudar em qualquer tarefa prolongada resolvida com uma única jogada de dados (por exemplo, um teste de Engenharia para montar uma máquina). O Mestre pode permitir que os heróis usem as regras em *Tempo Gasto* (pág. MB346) para acelerar essas tarefas.

Para *todos* os usos coletivos, calcule a Base de Carga a partir do nível de TC e compare com o peso de *tudo* o que é afetado para determinar o nível de carga. Objetos que estejam na área se movem com Deslocamento igual ao nível de TC, reduzido pelo nível de carga da maneira costumeira.

Alternativas

Voo (pág. 89) com Deslocamento Ampliado (Ar) (pág. 50) custa menos pontos que a TC para levitação em determinada velocidade máxima, embora não permita a aceleração instantânea para a velocidade máxima como a TC permite. Do mesmo modo, o Ataque Inato (pág. 42) é menos caro que comprar TC suficiente para causar dano comparável com um “soco” telecinético. Ele também é mais apropriado para raios de força.

Para obter um campo de força que se arma e evita danos de ataques rápidos demais para a TC, compre Resistência a Dano (pág. 70) com Campo de Força. Para um campo de força de curta distância que funcione muito como a Telecinese, compare com Elasticidade (pág. 53) com Extensão de Força.

Alguns supers explicam sua força extraordinária como “telecinese de distância zero”. Represente isto comprando a ST e “vendendo” de volta os Pontos de Vida associados. A 10 pontos por nível de ST e -2 pontos por PV de diferença, o total será 8 pontos por +1 ST. O Mestre pode querer permitir modificadores para esta ST; consulte *Atributos como Habilidades* (pág. 13) para orientações.

Nova Ampliação Especial

Superesforço: O MJ pode permitir a ampliação Superesforço da *ST de Levantamento* (pág. 77) também sobre a TC. Afeta *levantamentos* com esforço adicional, não a velocidade, dano, perícias ou qualquer outra coisa. As únicas diferenças das regras da ST de Levantamento é que a TC com Superesforço funciona a uma distância, e seu bônus é somado aos níveis de TC que não têm este modificador, não à ST pessoal (por exemplo, a TC 20 concede ST 5.000, ou adiciona 5.000 à TC sem modificadores, se houver).

Novas Limitações Especiais

Específico (pág. 111) é comum para a TC originada de poderes elementais. Algumas outras limitações importantes:

Animação: A TC do personagem funciona permitindo que objetos inanimados se flexionem. O nível mínimo exigido para animar algo é igual ao seu PV, no caso de algo não-vivo, e *metade* desse valor no caso de algo homogêneo (veja a *Tabela de Pontos de Vida de Objetos*, pág. MB558). Um objeto animado é capaz de agarrar, levantar objetos, atacar e arremessar objetos com ST igual ao nível de TC necessário para animá-lo. Ele possui a DX do personagem que o anima. Ele pode andar e saltar, se não estiver fixado em um local; o Deslocamento será igual ao nível de TC do personagem menos o nível necessário para animá-lo. O personagem poderá usar perícias por meio dos objetos animados; mas observe que itens diferentes de estátuas ou manequins normalmente têm Manuseadores Precários. Os objetos retornam ao estado de repouso assim que o personagem abandonar o controle. Incluir Independente (pág. 109) permite animar vários objetos, mas o personagem precisará dividir seu nível de TC entre eles. A TC do personagem é incapaz de alcançar o *interior* de objetos. -30% se o objeto não puder voar; -20% se puder, desde que tenha asas, rotores etc. (como um dragão de brinquedo ou um aeromodelo de helicóptero).

Atração/Repulsão: A TC do personagem só pode mover as coisas diretamente em direção a ele ou para longe dele. É necessária uma manobra Preparar para mover um objeto que não resiste, ou uma manobra Atacar para afetar um oponente ativo. A TC do personagem não pode dar golpes, manipular objetos, manter um inimigo imóvel ou impedi-lo de atacar. A Atração simplesmente faz os objetos se moverem até entrarem em contato com o personagem, quando então serão mantidas no lugar até que ele desative sua habilidade. A Repulsão empurra os objetos para longe do personagem até a distância máxima permitida por sua habilidade. Em ambos os casos, os objetos

somente podem se mover ou ser movidos na direção oposta se quem tentar movê-los vencer uma Disputa Rápida entre sua ST ou nível de TC contra o nível de TC do personagem. Esta limitação é incompatível com Animação. -60% para Atração ou Repulsão; -30% para Atração/Repulsão (é necessária uma manobra Preparar para mudar entre as duas).

Somente Deslocamento: Os níveis de TC com esta limitação não são somados à ST telecinética. -40%.

Somente Levantamento: Os níveis de TC com esta limitação não são somados ao Deslocamento telecinético. -20%.

Potencialização

A Telecinese é o elemento que define o poder Psicocinese, o qual tradicionalmente é psíquico. Porém, os poderes mágicos e espirituais têm igual probabilidade de incluir a TC, a maioria dos deuses são capazes de mover objetos com seus poderes cósmicos (e capacitar seus servos a fazer o mesmo através dos poderes divinos), e os supers com poderes elementais normalmente usam a gravidade, o magnetismo ou o vento para produzir efeitos similares. O Talento é somado a todos os testes de DX e IQ para usar a TC, bem como ao nível de TC em Disputas de ST (mas não em situações gerais).

Telecomunicação

veja pág. MB93

Ciborgues, robôs e veículos com comunicadores, bem como supers capazes de projetar energia modulada, podem ter qualquer forma de Telecomunicação. Porém, a Diapsiquia serve principalmente para indivíduos com poderes sobrenaturais. Observe que não há uma penalidade para "alvo não visível" para um personagem usar Diapsiquia sobre sua própria *Mente Segmentada* (pág. MB70) ou para entrar em contato *consigo mesmo* através do tempo (veja *Alcançe Temporal*, pág. 108).

Novas formas de Telecomunicação inventadas pelo Mestre deverão custar de 5 a 25 pontos. Capacidades exageradas semelhantes à Diapsiquia podem custar mais. Alguns exemplos:

Comunicação por Neutrinos: O personagem se comunica usando um feixe modulado de neutrinos (ou partículas similares). A distância básica é de 1.500 km em linha reta. É *impossível* interferir com o feixe ou interceptá-lo, e ele funciona em *qualquer* ambiente — ele tem alcance subaquático e pode penetrar objetos sólidos sem penalidade, e não é bloqueado pelo horizonte. O personagem é capaz somente de se comunicar com outros que tenham esta vantagem ou um comunicador de neutrinos. 25 pontos.

Comunicação por Ondas Gravitacionais: O personagem se comunica usando ondas gravitacionais. A distância básica é 1.500 km. O sinal é onidirecional, e da mesma maneira que ocorre com o Rádio, interceptadores devem fazer um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações) para ouvir. A interferência é *impossível*, embora fontes gravitacionais intensas (estrelas de nêutrons, pulsares, buracos negros etc.) possam perturbar o sinal. As ondas gravitacionais funcionam em distâncias subaquáticas e penetram objetos sólidos sem penalidade nenhuma. O personagem é capaz somente de se comunicar com outros que tenham esta vantagem ou um comunicador de ondas gravitacionais. 20 pontos.

Comunicação por Sonar: O personagem se comunica usando um sonar modulado. A distância básica é 4,5 km embaixo d'água. O sinal é onidirecional, e qualquer um com esta vantagem ou com o equipamento equivalente é capaz de ouvi-lo. A única maneira de *bloquear* esta habilidade de maneira contínua é com equipamentos poderosos e especializados, embora explosões possam causar interferência transitória. No ar, a Comunicação por Sonar funciona por uma distância de 50 metros multiplicado pela pressão atmosférica em atm. Ela não funciona no vácuo. A critério do Mestre, a Comunicação por Sonar pode ser equivalente à Fala Ultrassônica. 10 pontos.

Som Direcional: O personagem se comunica usando um feixe sonoro fino como um laser. A distância básica é de 100 metros em linha de visão reta. A interferência e a interceptação exigem equipamentos especializados, e mesmo assim, as exigências de distância reduzida e linha de visão concedem -5 à tentativas. Obscurecedores (por exemplo, neblina e fumaça), e "ruído" eletrônico *não* têm efeito algum. O personagem é capaz somente de se comunicar com outros que tenham esta vantagem ou um comunicador de som direcional. 5 pontos.

Nem todos os modificadores especiais do **Módulo Básico** servem para todas estas características. Transmissão Aberta e Ondas Curtas são inadequados para todas as quatro. Vídeo é realista apenas para Comunicação por Ondas Gravitacionais e Comunicação por Neutrinos. Racial, Telepática e Universal *podem* se aplicar a qualquer uma delas, se o Mestre permitir. Somente Recepção, Somente Envio e Vaga sempre são aceitáveis.

Alternativas

Para a comunicação *verbal* alternativa, considere a Fala Subaquática (pág. MB60), Fala Subsônica (pág. MB60) e a Fala Ultrassônica (pág. MB60). Personagens capazes de perceber os sinais

usados pela Telecomunicação, mas não de entendê-los, têm Detectar (pág. 51). Observe que a Diapsiquia permite *transmitir* pensamentos, mas a menos que o próprio objetivo tenha Diapsiquia, a única maneira de *receber* seus pensamentos será com Leitura da Mente (pág. 61).

Novas Ampliações Especiais

Explosão: Não está disponível para Som Direcional ou Comunicação por Sonar. O personagem transmite um “toque” de alta velocidade que transmite informações muito mais rápido que ele seria capaz de falar ou desenhar. +30% por 10x a velocidade normal, +60% por 100x, +90% por 1.000x, e assim por diante. Cada fator de 10 impõe uma penalidade de -1 às tentativas de interceptar a transmissão.

MRL: O sinal do personagem viaja mais rápido que a velocidade da luz (MRL), permitindo que ele se comunique com pouco ou nenhum retardo. O Mestre decide quais tipos de Telecomunicação podem ter este modificador e o que ele representa em cada caso: um feixe de energia MRL para Rádio ou Comunicação por Ondas Gravitacionais, um fluxo de partículas MRL para a Comunicação por Neutrinos etc. Um “túnel hiperespacial” que transmita sinais comuns pode servir para qualquer espécie de Telecomunicação. A velocidade recomendada para o sinal é 0,1 parsec/dia, até uma distância em *parsecs* igual a 1/3.300 da distância normal em *quilômetros*, mas esse valor pode ser ajustado pelo Mestre conforme adequado para o cenário. Apenas indivíduos com a mesma habilidade ou com tecnologia equivalente serão capazes de receber o sinal MRL. +120%.

Seguro: O sinal do personagem adota medidas de segurança que o tornam difícil de interpretar, se for interceptado. Um espião precisaria *vencer* uma Disputa Rápida de IQ (se estiver usando Telecomunicação) ou Operação de Aparelhos Eletrônicos (se estiver usando tecnologia) contra a IQ do personagem para compreender o conteúdo da transmissão. Se ele perder, captará apenas ruído. +20%.

Sensorama: O personagem é capaz de transmitir suas impressões sensoriais em tempo real. É possível para qualquer forma de Telecomunicação, exceto Som Direcional ou Comunicação por Sonar, mas com qualquer outra coisa que não seja a Diapsiquia, o destinatário precisa de um receptor especialmente equipado para ter a “experiência completa” +80%.

Potencialização

Modos de telecomunicação que usem energias realistas ou partículas são apropriados para poderes ele-

mentais Eletricidade, Gravidade, Luz, Radiação e Som/Vibração. As formas eletromagnéticas e acústicas de Telecomunicação também são razoáveis para a Eletrocinese e Psicocinese psíquica, respectivamente. A Diapsiquia serve principalmente para poderes paranormais, em especial a Telepatia. O Talento é somado a todos os testes de IQ para estabelecer contato, para interceptar ou compreender um sinal ou para *evitar* a interceptação ou o bloqueio.

Terror

veja pág. MB94

Determinados monstros, como dragões, espectros e Coisas que o Homem não Deveria Saber que Existem, são simples e totalmente *apavorantes*. Isto pode ser devido a uma aparência perturbadora, um grito aterrorizante ou puramente devido ao tamanho e caráter não-natural. Ocasionalmente, o motivo é menos óbvio... talvez uma influência telepática (veja os modificadores a seguir).

Algumas entidades provocam outras reações intensas além do medo. Deuses e anjos induzem o assombro, ao passo que criaturas extradimensionais estranhas embaralham mentes e causam confusão. A critério do Mestre, o Assombro e a Confusão podem ser vantagens separadas. Use as regras para Terror, mas as Verificações de Pânico serão consideradas “Verificações de Assombro” ou “Verificações de Confusão”. Todas as regras para Verificações de Pânico aplicam-se a esses testes, inclusive os modificadores de vantagens e desvantagens (veja pág. MB360). A *única* diferença é que os fracassos se remetem à *Tabela de Verificação de Assombro e Confusão* (pág. 83).

Alternativas

Um *ataque* capaz de fazer sua vítima parar no meio do caminho é uma Atribulação (pág. 44), normalmente com uma ampliação como Torpor, Êxtase ou Alucinação. Para exercer um controle mais sutil sobre as emoções de uma vítima, use Controle da Mente (pág. 48), possivelmente com a ampliação Controle de Emoção.

Novas Ampliações Especiais

Seres de natureza divina frequentemente têm Cósmica (pág. MB105) no nível de “ataque irresistível”. Suas vítimas não obterão nenhum benefício de vantagens como Destemor e Fleuma (a menos que essas características sejam Cósmicas), e sofrerão a escolha de seu algoz entre Assombro, Confusão ou Terror, se falharem em sua Verificação de Pânico.

Ativa: Seu Terror não afeta a todos os que estiverem por perto; ele é um ataque mental direto contra uma vítima.

O alvo deve estar dentro de 10 metros (modificado por Alcance Ampliado ou Alcance Reduzido) e ser capaz de ouvir ou ver o personagem. Ele deverá fazer uma manobra Concentrar para afetar o alvo. Faça uma Disputa Rápida de Vontade entre o personagem e o alvo. O alvo terá uma penalidade de -1 para cada -1 de Verificação de Pânico comprados pelo personagem. Se *vencer*, o personagem deverá jogar 3d para determinar o resultado, como de costume, mas incluir sua própria margem de vitória, em vez da margem de fracasso do alvo. +0%.

Presença: A presença física do personagem dentro de um raio de 10 m é o suficiente para exigir Verificações de Pânico, mesmo que suas vítimas não sejam capazes de vê-lo ou ouvi-lo. Ele pode estar trancado em um caixão e seguir aterrorizando aqueles que acabarem muito perto. Cada nível de Efeito de Área duplica seu raio, mas o MJ deve considerar a proibição de áreas *muito grandes*. +25%.

Potencialização

O Terror serve para muitos poderes sobrenaturais, inclusive poderes divinos e morais sinistros que fluem de fontes apavorantes, poderes espirituais que controlam fantasmas horríveis e poderes psíquicos e do chi que permitem ao usuário projetar sua vontade para perturbar seus inimigos. Explicado como campos elétricos ou vibrações precisamente ajustados, ele também cabe em alguns poderes elementais. Ele nem precisa ser sutil; um poder de metamorfose pode conceder Terror ao permitir que o usuário assuma uma aparência apavorante.

Ao usar o Terror para reforçar a perícia Intimidação, o Talento é somado aos testes de habilidade, além dos +1 a +4 para poderes sobrenaturais. O Talento ainda concede um bônus aos testes de Vontade ao atacar com a ampliação Ativa.

Tolerância a Ferimentos

veja pág. MB94

A Tolerância a Ferimentos é feita para personagens com fisiologias essencialmente não-humanas. Três formas são de interesse particular ao criar construtos de superciência e supers:

Difuso: Apropriado para seres feitos de um amontoado desconexo de pequenas partículas (abelhas, partículas de poeira, nanitas, etc.), líquidos, gases, plasma, ou energia. Entre os exemplos estão enxames sapientes, chamas e tornados vivos, robôs de metal líquido (“nanomorfos”), e “hologramas” de superciência capazes de interagir com o mundo material. Em alguns cenários, espíritos,

Tabela de Verificação de Assombro e Confusão

Ao falhar em uma Verificação de Assombro ou Confusão, o personagem deverá jogar 3d, somar sua margem de fracasso na Verificação e consultar a tabela a seguir. Muitos dos registros apresentam resultados diferentes para Assombro e Confusão; leia com atenção. Se surgirem novas peculiaridades ou desvantagens como resultado, o *Mestre* escolherá essas características, as quais deverão ser adequadas às circunstâncias da Verificação.

- 4-2 — Atordoamento por um segundo, seguido de recuperação automática.
- 6-2 — Atordoamento por um segundo. A cada segundo posterior, deve-se fazer um teste de Vontade para sair do atordoamento.
- 8-2 — Atordoamento por 1d segundos. A cada segundo posterior, deve-se fazer um teste de Vontade para sair do atordoamento.
- 10-21 — Atordoamento por 2d segundos. A cada segundo posterior, deve-se fazer um teste de Vontade para sair do atordoamento.
- 12-23 — **Assombro** causa (25 - Vontade) segundos de êxtase. **Confusão** causa (25 - IQ) segundos de torpor. Veja *Condições Incapacitantes* (pág. MB428). Após esse tempo, deve-se fazer um teste de Vontade a cada segundo para se recuperar.
- 14-25 — O personagem adquire uma nova peculiaridade mental. **Assombro** inspira peculiaridades que reflitam a admiração. **Confusão** acarreta peculiaridades que sugerem o desconcerto ou a perplexidade.
- 16 — Atordoamento por 1d segundos, como em 8, e adquire uma nova peculiaridade, como em 14.
- 17-28 — **Assombro** causa 1d minutos de êxtase. **Confusão** causa 1d minutos de alucinação. Veja *Condições Incapacitantes* (pág. MB428). Após esse tempo, deve-se fazer um teste de Vontade a cada minuto para se recuperar.
- 19 — Como em 17, mas os efeitos duram 2d minutos.
- 20 — Como em 17, mas os efeitos duram 4d minutos.
- 21 — **Assombro** faz que o personagem se prostre aos pés de quem o assombrou e o adore; o personagem deverá obedecer a *todas* suas ordens como se tivesse Mentalidade de Escravo! **Confusão** faz o personagem alucinar (o *Mestre* especifica os detalhes, que devem se encaixar na situação); ele pode tentar agir, mas terá perdido o contato com a realidade e terá uma penalidade de -5 em todos os testes de habilidade. Qualquer uma das situações durará 3d minutos; em seguida, será necessário um teste de Vontade por minuto para sair desse estado.
- 22-23 — O personagem adquire uma nova desvantagem mental de -10 pontos. O **Assombro** pode obrigá-lo a adotar alguma das desvantagens mentais auto impostas associadas ao seu novo ídolo (veja pág. MB121) por solidariedade, transformá-lo em seu servo (Reprogra-

mável), fazê-lo sentir-se inferior (Baixa Autoestima). **Confusão** “explode a cabeça” do personagem, provavelmente resultando em uma escolha entre Confuso (12), Fantasia (Maior), Indeciso (12) ou Desatento (12).

- 24-25 — Como em 22, exceto que se o personagem já tiver uma desvantagem de -5 a -10 pontos que poderia ter resultado de Assombro ou Confusão, ela será agravada para uma característica de -15 pontos!
- 26-27 — O personagem passa por 1d minutos de êxtase ou alucinação, como em 17, e adquire uma nova desvantagem de -10 pontos, como em 22.
- 28-29 — O personagem passa por 2d minutos de êxtase ou alucinação, como em 19, e adquire uma nova desvantagem de -10 pontos, como em 22.
- 30-31 — O personagem passa por 4d minutos de êxtase ou alucinação, como em 20, e adquire uma nova desvantagem de -10 pontos, como em 22.
- 32-23 — O **Assombro** sobrepuja o personagem. Ele cai imediatamente e fica indefeso em um ataque estático com duração de 1d minutos e custo em 1d PF. Após esse tempo, deve-se fazer um teste de Vontade a cada minuto para se recuperar. Qualquer falha crítica lhe custará um ponto de Vontade *permanente*. A **Confusão** deixa o personagem completamente louco. Ele é capaz de fazer *qualquer coisa*! O MJ deve jogar 3d; quanto maior o resultado, mais perigosa será a ação. Por exemplo, o personagem pode acreditar que é capaz de voar e então saltar para sua perdição. Caso sobreviva à sua primeira reação, deverá fazer um teste de Vontade para se recuperar. Em caso de fracasso, o *Mestre* jogará os dados para determinar outra ação insana e assim por diante.
- 34-25 — Como em 22, mas a desvantagem terá o valor de -15 pontos. O **Assombro** normalmente resulta em Fanatismo, por aquele que assombrou o personagem ou pela causa que ele representa. A **Confusão** tende a causar Confuso (9), Fantasia (Grave), Indeciso (9), No Limite (12) ou Desatento (9).
- 36 — Como em 22, mas a desvantagem terá o valor de -20 pontos.
- 37 — Como em 22, mas a desvantagem terá o valor de -30 pontos. Para completar os -30 pontos, o *Mestre* pode precisar escolher mais de uma característica.
- 38 — O personagem passa por 1d minutos de êxtase ou alucinação, como em 17, e adquire uma nova desvantagem de -15 pontos, como em 34.
- 39 — O personagem passa por 2d minutos de êxtase ou alucinação, como em 19, e adquire uma nova desvantagem de -20 pontos, como em 22.
- 40+ — Como em 39, mas o **Assombro** custa ao personagem 1 ponto de Vontade, e a **Confusão** rouba 1 ponto de sua IQ. Essas perdas são *permanentes*!

ilusões mágicas e entidades relacionadas que sejam *tangíveis* mas não *sólidas* também possuem esta característica.

Homôgeneo: Use esta característica para criaturas feitas de matéria sólida amplamente indiferenciada; seja ela viva ou de outro tipo. Entre os exemplos comuns estão as espadas dançantes, golens, veículos sem propulsão, plantas

móveis e qualquer outra coisa feita de gelo, metal, plástico, pedra, madeira, etc. sólidos. Supers muito densos costumam ter esta vantagem, apesar de aparentarem ser superficialmente humanos.

Não-Vivo: Qualquer coisa que possua áreas “vitais” diferenciadas, mas que não seja feita de tecido vivo, é Não-Viva. Veículos e robôs autônomos

e a maioria das outras máquinas complexas se qualificam, bem como vampiros, zumbis e cadáveres ambulantes similares. Um ciborgue completo com algumas poucas partes vivas *pode* se qualificar, a critério do *Mestre*.

O MJ pode inventar novas formas. Alguns exemplos de importância especial:

Ossos Inquebráveis: Os ossos do personagem são praticamente indestrutíveis, ou ele possui um suporte estrutural alternativo que é difícil de ser danificado (por exemplo, campos de força internos). O dano aos membros e às extremidades ainda causará lesões, sujeito aos valores máximos de costume, mas a lesão necessária para incapacitar essas partes do corpo será *o dobro* do normal; ou seja, a quantidade normalmente necessária para um desmembramento. Isto representa o dano à cobertura, não ao “esqueleto”. A incapacitação é, na pior das hipóteses, duradoura; o personagem nunca sofrerá incapacitação ou desmembramento permanentes (veja págs. MB421–422). O Mestre pode determinar que a lesão que destruir o corpo do personagem (-10xPV) também quebre seu esqueleto, mas uma vez que ele já estará morto, esse será apenas um efeito especial. Se esta proteção se estender aos órgãos vitais e ao cérebro, inclua Sem Órgãos Vitais e Sem Cérebro: os órgãos vitais e o cérebro estão em seus locais habituais, mas o esqueleto indestrutível os envolve e evita efeitos de lesões graves. *10 pontos.*

Partes do Corpo Independentes: Consulte *Partes do Corpo Independentes* (ao lado) para esta forma complexa de Tolerância a Ferimentos, voltada a mortos-vivos e monstros de fantasia. *35 pontos.*

Redução de Dano: A lesão sofrida pelo personagem é dividida por 2, 3 ou 4 *após* subtrair a RD do dano e aplicar os modificadores de ferimento. Sem modificadores, esta característica reduz todas as lesões, mas exceto em jogos com supers de alto nível de poder, o MJ deverá considerar *exigir* o modificador Limitado; veja *Defesas Limitadas* (pág. MB83). Seria justo restringir os heróis a classes “Comuns”, “Ocasionais” ou até mesmo “Raras”, ou a tipos de danos diretamente ligados a seus poderes. *50 pontos para um divisor igual a 2, 75 pontos para 3, 100 pontos para 4.*

Alternativas

A linha entre Difuso e características como Insustancialidade (pág. 58) e Forma de Sombra (pág. 56) é realmente tênue. O fator decisivo é o personagem ser ou não capaz de afetar o mundo material. Se ele for, use Difuso.

A essência de Homogêneo, Não-Vivo e Redução de Dano é a Resistência extrema. Entre as alternativas estão Durabilidade Sobrenatural (pág. MB56) e Impossível de Matar (pág. MB64), ou apenas um monte de Resistência a Dano (pág. 70) ou Pontos de Vida. A Resistência a Dano é superior para aqueles que esperam jamais se defrontar com ataques que causem dano elevado.

Partes do Corpo Independentes

Se o personagem tem esta forma de Tolerância a Ferimentos (pág. 82), seus membros e extremidades são entidades separadas. Quando for atingido lá, não aplique dano ao seu PV. Em vez disso, aplique-o à pontuação de PV daquela parte do corpo: PV/3 para uma extremidade ou PV/2 para um membro (arredondado para cima).

Os ataques ferem partes do corpo normalmente com uma exceção: um ataque *por corte* que incapacitaria um membro ou extremidade custa ao personagem o uso dessa parte (veja pág. MB421), mas não inflige nenhum dano a ele ou a ela. Em vez disso, o ataque cortará a parte do corpo, que cairá no chão e lutará como um aliado! Uma extremidade se separa de seu membro, enquanto um membro se separa de seu tronco.

As partes do corpo têm a HT do personagem. O Modificador de Tamanho é o dele, ajustado pelo modificador de ponto de impacto daquela parte. Outras habilidades são as seguintes:

Braços: Um braço tem a DX do personagem, o Deslocamento da sua ST/4, e uma Esquiva de DX/2 + 3. Ele usa a ST para atacar ou estrangular, ST/2 para agarrar ou arrastar objetos. Se ele tiver uma mão, ele pode socar ou agarrar (mas apenas os pés ou pernas de um inimigo em pé), ou empunhar uma arma de uma mão com um redutor de -2 ao dano. Se ele não tiver uma mão, ele pode atacar como um porrete para causar o dano do soco.

Perna: Uma perna com um pé tem DX igual à DX-2 do personagem. O Deslocamento é o Deslocamento Básico-3, enquanto a Esquiva é sua DX/2 + 3. Ele pode pular e chutar inimigos causando dano total. Trate uma perna sem pé como um braço sem mão, mas com -2 na DX.

Mão: Uma mão decepada tem a DX do personagem, Deslocamento igual a DX/2 e Esquiva de DX/2 + 3. Seu único ataque efetivo é rastejar pelo corpo de alguém (trate isso como um agarrão) e estrangular — veja pág. MB370. A mão tem a ST total do personagem, apenas para este propósito.

Pé: Um pé tem DX igual à DX-2 do personagem, Deslocamento 1 e Esquiva 4. Sua única habilidade de combate útil é fazer tropeçar aqueles que tentam passar por ele. Um lutador que tenta passar pelo pé deve evadir (veja pág. MB368), e *cairá* se o pé vencer.

Arredonde todas as frações *para cima*. Onde as habilidades de combate importam, aplique seu NH relativo à DX da parte do corpo.

Uma parte do corpo decepada sofre ferimentos normalmente de todos os ataques, exceto daquele que a cortou. Com 0 ou menos PV, ela fica incapacitada e não pode agir. Faça o teste normal de HT para saber se isso é permanente (veja pág. MB422).

O personagem pode reencaixar partes do corpo segurando-as no lugar por um minuto. Ele pode reencaixar partes do corpo incapacitadas se a lesão for temporária ou duradoura, mas elas permanecem incapacitadas. Partes do corpo permanentemente incapacitadas são destruídas.

Uma última qualidade: se o personagem morrer, a parte cortada continua viva, e continua a atacar seus inimigos!

Modificadores Especiais

Cabeça Destacável: A cabeça do personagem também usa essas regras. Um ataque por corte no pescoço que inflige um dano igual ou superior ao PV decapita sem causar lesão. A cabeça tem a DX e HT do personagem, PV/2, e Deslocamento e Esquiva 0. Ela pode morder com a ST total em combate corporal. Se a cabeça é a sede de consciência, o corpo luta como aliado. Se não for (por exemplo, se tiver Sem Cérebro), ela luta como um aliado do corpo. +15%.

Reencaixe Instantâneo: O personagem só precisa segurar as partes do corpo no lugar por *um segundo* para reencaixá-las. +50%.

Sem Reencaixe: As partes do corpo do personagem cortadas são animadas, mas ele não pode reencaixá-las. O personagem não pode combinar esta limitação com Reencaixe Instantâneo. -60%.

Somente Reencaixe: As partes do corpo do personagem ficam inertes quando cortadas. Cortá-las não lhe causa nenhum dano, e ele pode recolocá-las, mas elas não podem lutar pelo personagem. Ele não pode combinar esta limitação com Sem Reencaixe. -50%

Novas Ampliações Especiais

Enxame: Somente para Difuso. O personagem é um enxame coordenado de pequenas criaturas. Ele pode se espalhar com o uso da manobra Concentrar. Seu perímetro externo move-se com seu melhor Deslocamento aplicável; o raio máximo é 750 metros (compre Efeito de Área para mudar isto). Enquanto estiver espalhado, ele somente poderá ser ferido por ataques com efeito de área, cone e explosão, e apenas proporcionalmente à área que cubram; por exemplo, um ataque que cubra 5% da área do personagem causará 5% do dano normal. O personagem poderá concentrar seus sentidos em qualquer ponto dentro de sua área; a mudança de ponto de vista exigirá uma manobra Preparar. Fora isso, este estado deve ser tratado como a Insubstantialidade (pág. 58). Para retomar sua forma normal, o personagem deverá se contrair até seu tamanho costumeiro (na velocidade de seu Deslocamento) e então realizar uma manobra Concentrar. Enxame *inclui* Infiltração. +80% se o personagem não for capaz de afetar o mundo material; +160% se ele for.

Infiltração: Somente para Difuso. O corpo do personagem é um fluido capaz de passar pelo menor dos orifícios. Além dos benefícios costumeiros de Difuso, o personagem pode escorrer através de barreiras porosas e rachaduras estreitas. Ele não pode mudar de forma, esticar-se anormalmente ou fazer brotar novas partes do corpo; apenas escorrer por baixo de portas, através de telas etc. +40%.

Potencialização

Poderes elementais costumam conceder Redução de Dano (limitada a seu elemento), ou conceder acesso a metacaracterísticas elementais (veja pág. MB362) que incluam Homogêneo ou Difuso. Um personagem com poderes espirituais ou de controle da matéria que permitam que ele se torne um espectro semissólido também poderia justificar Difuso.

Com a inclusão de Infiltração, Difuso se encaixará em poderes de metamorfose. O Mestre pode permitir que metamorfos com poderes especialmente excêntricos comprem outras formas de Tolerância a Ferimentos; Sem Cabeça, Sem Pescoço etc., com Ativada ou Desativada à Vontade (pág. 108).

O Talento raramente afeta a Tolerância a Ferimentos, mas o Mestre *pode* permitir que personagem com Difuso, Homogêneo ou Não-Vivo adicionem o Talento aos testes de HT para manter a integridade estrutural; por exemplo, para evitar a desintegração ou resistir a Atribuições que causem Insubstantialidade. Personagens com Partes do



Corpo Independentes ou Ossos Inquebráveis podem incluir o Talento em testes de HT para evitar a incapacitação.

Tolerância à Radiação

veja pág. MB95

Alienígenas, robôs, supers e veículos em cenários de alta tecnologia costumam ser resistentes à radiação. Isto pode representar blindagem (provavelmente em conjunto com Resistência a Dano), um campo de força (veja *Campo de Força*, pág. 108), ou uma fisiologia básica que não seja sensível à radiação.

Alternativas

Para reduzir o dano físico em escala macroscópica causado por feixes de radiação (por exemplo, armas de feixes de partículas), escolha Resistência a Dano (pág. 70); possivelmente com Limitada.

Nova Ampliação Especial

Estendida: O divisor do personagem também afeta sua dosagem de uma variedade específica de radiação *estranha*. Ele pode dividir o valor em pontos de personagem de mutações, ou multiplicar o tempo de exposição exigido antes que sejam notados efeitos. Os detalhes ficam a critério do Mestre. +30% por tipo de radiação.

Potencialização

A Tolerância à Radiação é uma escolha óbvia para um poder elemental Radiação, mas muitos poderes que incluem RD podem justificar *algum* nível desta característica. Poderes de controle do corpo, sejam biológicos, baseados no chi ou de outro tipo, podem conceder esta vantagem permitindo que o usuário repare danos celulares. O Talento é somado aos testes de HT para resistir aos efeitos da radiação, bem como às tentativas de Bloqueio com Poder (veja pág. 168).

Toque Sensível

veja pág. MB96

O Toque Sensível é encontrado na natureza; um exemplo clássico é o focinho da toupeira, e pode estar disponível para seres humanos através de implantes biotecnológicos. Ele também é um truque clássico de heróis cegos, especialmente detetives, artistas marciais e supers.

Alternativas

A capacidade de *ouvir* vibrações de baixa frequência a longas distâncias é a Audição Subsônica (pág. MB45). Personagens capazes de navegar por meio do uso de vibrações sentidas pela pele, bigodes ou antenas possuem o Sentido de Vibração (pág. 74).

Novas Ampliações Especiais

Estetoscópica: O personagem é capaz de captar sons do outro lado de uma barreira, ou de dentro de um objeto, ao sentir as vibrações que eles causam. É necessário um teste de Tato para “ouvir” conversas através de paredes. A Surdez não é um obstáculo, mas o isolamento sonoro não fornece as penalidades costumeiras. +50%.

Ultradetalhado: O sentido de tato do personagem permite que ele “leia” impressões ao sentir o contorno da tinta. Isto funciona mesmo no escuro ou se o personagem estiver cego. Ele também é capaz de ler telas de computador ao sentir diferenças minúsculas no calor ou na potência do campo elétrico; para isto é necessário um teste de Tato com penalidade igual a -5. +30%.

Potencialização

O Toque Sensível cabe melhor para o poder Som/Vibração. Ele também costuma ser encontrado entre aqueles com o poder do chi; o Mestre pode permitir que artistas marciais com poderes deste tipo usem o bônus de +4 em

testes de Tato para cancelar as penalidades por escuridão em combate corporal. O Talento é somado aos testes de Tato.

Vantagens da Audição

Capacidades auditivas estendidas, como Audição Parabólica (pág. MB44), Audição Subsônica (pág. MB44), e Superaudição (pág. MB90) são apropriadas para predadores que localizam ou rastreiam sua presa através do som, ou para supers cujas habilidades emulam as desses criaturas. Essas características são especialmente comuns entre heróis ficcionais com Disopia ou Cegueira.

Alternativas

Indivíduos capazes de “ver” usando o som devem escolher Sonar (veja *Sentido de Monitoramento*, pág. 74), ou Visão no Escuro (pág. 88) com a ampliação Hipersensorial. Uma maior capacidade para *sentir* vibrações em vez de ouvi-las equivale a Toque Sensível (pág. 85) ou Sentido de Vibração (pág. 74).

Potencialização

Habilidades ligadas à audição se encaixam bem no poder Som/Vibração, PES e até mesmo na Psicocinese, se ela incluir um mecanismo de retroalimentação que permita ao psicocinético sentir vibrações no ar. O Talento é adicionado aos testes de Audição ao usar estes sentidos especiais.

Vantagens da Fala

Criaturas que se comunicam através de vibrações do solo usam Fala Subsônica (pág. MB59), ao passo que habitantes subaquáticos costumam ter Fala Ultrassônica (pág. MB59). Lembre-se que a Fala Subsônica inclui Audição Subsônica e Fala Ultrassônica inclui Superaudição. A Fala Subaquática (pág. MB59) é fundamentalmente irre-real, mas amplamente difundida entre supers aquáticos e raças de fantasia (por exemplo, os “Elfos Marinhos”).

Alternativas

Ser capaz de falar na faixa de frequência usada por um animal específico não concede qualquer habilidade especial para imitá-la ou se comunicar com ela; essas habilidades são Arremedo (pág. 41) e Falar com Animais (pág. 55), respectivamente. Para outras formas de comunicação inaudíveis para humanos normais, veja *Telecomunicação* (pág. 81).

Potencialização

Qualquer uma dessas características seria razoável para um poder elemental Som/Vibração, ou para a Psicocine-

se, se possibilitar que o usuário crie e module vibrações. A Fala Subaquática também serve para superpoderes ligados à água, poderes divinos concedidos por deuses do mar e poderes espirituais que influenciem náiades, ondinas etc.

O Talento é somado a todos os testes de IQ e Audição para entender a fala ou ser entendido ao usar habilidades ligadas à fala.

Vantagens da Visão

Todas as características ligadas à visão que não sejam discutidas em outra parte deste capítulo existem no mundo real. Algumas cobras possuem Infravisão (pág. MB65), muitos predadores noturnos possuem Visão Noturna (pág. MB97), feras com olhos bem separados possuem Visão Periférica (pág. MB98), águias e outras aves de rapina se beneficiam da Visão Telescópica (pág. MB98), e algumas aves e insetos empregam a Ultravisão (pág. MB96). Robôs e veículos costumam receber capacidades idênticas com sensores.

Supers e monstros podem ter qualquer combinação dessas características; não há uma combinação proibida. Porém, indivíduos com a desvantagem Cegueira *não podem* ter vantagens da visão. (Personagens que somente sejam capazes de ver em infravermelho ou ultravioleta não têm Cegueira; eles têm a versão de 0 pontos de Infravisão ou Ultravisão.)

Alternativas

Certifique-se de considerar Ver o Invisível (pág. 86), Visão 360 Graus (pág. 87), Visão Hiperespectral (pág. 87), Visão Microscópica (pág. 88), Visão no Escuro (pág. 88), e Visão Penetrante (pág. 88). Adicionalmente, o Sentido de Monitoramento (pág. 74) e o Sentido de Vibração (pág. 74) são *semelhantes* à visão, mas não a mesma coisa que ela.

A capacidade de enxergar a radiação em uma faixa de frequência não implica a capacidade de *compreender* sinais naquela faixa; para isso, é necessária Telecomunicação (pág. 81). Por exemplo, um herói com Infravisão poderia detectar Comunicação por Infravermelho em uso, mas somente seria capaz de interceptá-la se ele mesmo tivesse essa vantagem.

Potencialização

As habilidades ligadas à Visão servem a poderes elementais Luz e à Eletrocinese psíquica. Um poder de controle do corpo ou metamorfose de *qualquer* fonte pode permitir que o usuário adquira esses dons ao adaptar ativamente seus olhos. O Talento é somado a todos os testes de Visão ao usar qualquer um desses sentidos.

Vantagens de Empatia

A consciência das emoções e motivações genéricas de outros seres é essencial para diversos arquétipos ficcionais importantes. Telepatas e “empatias” normalmente possuem Empatia (pág. MB57); médiuns e xamãs tradicionalmente têm Empatia com Espíritos (pág. MB57); e elfos, druidas e rangers de fantasia costumam ter Empatia com Animais (pág. MB57) ou Empatia com Plantas (pág. MB57).

Alternativas

A *comunicação* com animais, plantas e espíritos requer Falar com Animais (pág. 55), Falar com Plantas (pág. 55), e Médium (pág. 61), respectivamente. Empatia com Animais, Plantas e Espíritos não incluem esta função. Para *ver* espíritos é necessária uma forma adequada de Ver o Invisível (pág. 86). Para ler pensamentos, não emoções, deve-se comprar Leitura da Mente ou Sonda Mental (pág. 61).

Nova Ampliação Especial

Remota: Sua habilidade não está limitada a encontros diretos e pessoais. É possível “ler” qualquer objetivo que possa ser *visto* ou *ouvido*, mesmo através de meios eletrônicos (ou por meios sobrenaturais, no caso de Empatia com Espíritos). +50%.

Nova Limitação Especial

Especializada: As limitações Especializada para Falar com Animais (pág. MB60) e Falar com Plantas (pág. 55) são igualmente válidas para Empatia com Animais e Empatia com Plantas, respectivamente. A Empatia com Espíritos já inclui esta limitação.

Potencialização

Poderes com foco em animais, plantas ou espíritos podem incluir a variedade apropriada de empatia, e *qualquer uma* dessas características seria adequada para Telepatia. Essas vantagens também são apropriadas para poderes que permitam ao usuário ler a linguagem corporal (por exemplo, poderes do chi) ou os sinais vitais (por exemplo, poderes de cura). O Talento beneficia o teste de IQ para usar qualquer uma dessas habilidades.

Ver o Invisível

veja pág. MB96

Esta é uma vantagem separada para cada tipo de invisibilidade. Ao comprá-la é necessário escolher *entre* uma das categorias descritivas em *Invisibilidade* (pág. 60) *ou* uma fonte de poder em particular. Se for escolhida uma categoria descritiva, será possível ver qualquer um que use Invisibilidade com os

modificadores e efeitos especiais listados, não importa a fonte. Ver o Invisível (Disfarce) torna o personagem imune à invisibilidade causada por influência mental, seja ela psíquica ou baseada em chi; Ver o Invisível (Fantasmas) permite que ele veja espectros, quer sua invisibilidade seja originada de poderes mágicos, espirituais ou alguma outra coisa; e assim por diante.

Se for escolhida uma fonte, tudo o que importará será o modificador de poder Invisibilidade. Por exemplo, Ver o Invisível (Psíquico) permite ver através da capacidade eletrocinética de dobrar a luz e da manipulação telepática, e Ver o Invisível (Espírito) funciona sobre qualquer um que use poderes espirituais para se tornar invisível... mas não sobre aqueles usando invisibilidade *mágica*, mesmo que por acaso eles sejam espíritos.

Alternativas

Contra uma invisibilidade que afete a visão eletromagnética, sentidos capazes de detectar *alguma outra coisa*, por exemplo, Sonar (pág. MB88) ou Sentido de Vibração (pág. 74), podem substituir Ver o Invisível. A Visão no Escuro (pág. 88) com a ampliação Hipersensorial pode ver através da *maioria das formas* de invisibilidade, mas não disfarces psíquicos.

Para combater inimigos invisíveis sem vê-los, aprenda a perícia Lutar às Cegas (pág. MB208).

Nova Ampliação Especial

Visão da Verdade: A visão do personagem é capaz de penetrar *todos* os enganos relacionados ao tipo de invisibilidade que ele é capaz de superar, inclusive camuflagem, disfarces e ilusões. Por exemplo, a Visão da Verdade poderia permitir que Ver o Invisível (Mágica) sobrepujasse ilusões mágicas e a mágica Nublar (pág. MB250) tão facilmente quanto a invisibilidade mágica. +50%.

Potencialização

Ver o Invisível é uma parte lógica de qualquer poder elemental que ofereça capacidades sensoriais, especialmente o poder Luz. Cabe também em poderes sobrenaturais com foco em conhecimento, especialmente os poderes divinos; estes frequentemente incluem a Visão da Verdade. Também é uma habilidade clássica de artistas marciais com poderes do chi. Como parte de um poder cósmico, Ver o Invisível supera *todas as formas* de invisibilidade baseadas em poderes, inclusive a invisibilidade cósmica.

O Talento é somado ao teste de Visão inicial para perceber um alvo invisível.

Vínculo Especial

veja pág. MB97

Nos mundos em que haja dons psíquicos, pode existir um elo sobrenatural entre pais e filhos, irmãos (especialmente *gêmeos*), ou amantes; ou entre estranhos que tenham tido alguma relação desse tipo em uma vida passada. Clones, supers com origens compartilhadas e assim por diante às vezes têm ligações semelhantes, mas com explicações pseudocientíficas como “ondas cerebrais entrelaçadas por meios quânticos”.

Alternativas

A *comunicação* mental ampliada com uma pessoa específica ou um grupo de pessoas (como uma mente coletiva) exige Elo Mental (pág. MB57). Use Títire (pág. MB94) para aqueles capazes de *possuir* um alvo em particular com facilidade. Indivíduos capazes de avaliar o estado emocional geral de praticamente qualquer um têm Empatia (pág. MB57).

Novas Ampliações Especiais

Mão Única: A ligação do personagem permite que ele sinta o estado de seu parceiro sem que ele tenha esta vantagem ou seja capaz de perceber a condição do *personagem*. +20%.

Transferível: O personagem possui uma ligação que pode ser ativamente “acoplada” a *qualquer um*. O objetivo deve estar presente. O acoplamento exige um minuto e um teste de IQ. O sucesso significa que o usuário e o objetivo terão um Vínculo Especial até o personagem redefinir a ligação. Para ter várias ligações, o personagem deve comprar mais de um Vínculo Especial com Transferível. Transferível costuma acompanhar Mão Única. +100% para afetar somente sua própria raça; +150% para afetar qualquer ser vivo *ou* todas as Mentes Digitais; +250% para afetar qualquer ser sapiente, seja vivo ou máquina. Inclua -50% se for necessário que o objetivo esteja disposto ou indefeso para o acoplamento inicial.

Potencialização

O Vínculo Especial é consistente com poderes que envolvem a comunicação mental, notavelmente a Telepatia. Com Transferível, ele também serve para poderes do chi, poderes espirituais, poder Cura e qualquer outro poder que permita ao usuário estabelecer ligações místicas com outros. Ele funciona até para Telepatia sobre Máquinas, com Transferível, Mentes Digitais. O Talento é somado a qualquer teste feito para diagnosticar ou analisar o estado mental, físico ou espiritual da outra pessoa.

Visão 360 Graus

veja pág. MB97

Esta característica frequentemente representa olhos adicionais, antenas com olhos etc., mas ela não *precisa* ser fisiológica. Espers, mestres das artes marciais, divindades oniscientes e similares podem saber o que se passa às suas costas sem precisar olhar.

Alternativas

Para acompanhar diversas coisas ocorrendo ao seu redor ao mesmo tempo, escolha Rastreamento Ampliado (pág. 69) em vez desta vantagem ou adicionalmente a ela. Sem ela, será necessário se concentrar em uma coisa por vez.

Novas Ampliações Especiais

Panóptica 1: O personagem consegue ver ao seu redor sem precisar virar a cabeça e sem a necessidade de olhos adicionais. Esta é uma ampliação porque o dom não é óbvio; o personagem pode aparentar fitar uma direção enquanto na verdade olha para uma outra! Porém, ele ainda precisa de olhos. Se for vendado, ofuscado, cegado por lesões e etc., não será capaz de ver. +20%.

Panóptica 2: Como a anterior, mas o personagem *não* precisa de olhos. Ele sempre será capaz de perceber qualquer coisa que se passe ao seu redor, mesmo que esteja cego ou vendado. Ele ainda precisará de luz, a menos que possua algo como a vantagem Visão no Escuro. Golpes nos olhos podem causar lesões normalmente, mas não cegarão este sentido. +60%.

Potencialização

Portadores de poderes de metamorfose ou alteração corporal costumam incluir Ativada ou Desativada à Vontade (pág. 108) para fazer brotar olhos adicionais temporários. O poder Luz pode permitir que o usuário direcione a luz refletida de todas as direções para seus olhos; este seria o caso para Panóptica 1. Panóptica 2 seria para personagens com poderes sobrenaturais: PES, chi, onisciência divina etc. Em todos os casos, o Talento seria adicionado aos testes de IQ e Visão do usuário para perceber a presença de atividade “interessante” em partes de seu campo visual nas quais ele não esteja concentrando sua atenção no momento.

Visão Hiperespectral

veja pág. MB97

Supõe-se que a geração de imagens hiperespectrais se torne a tecnologia dominante de sensores passivos no

mundo ao final do NT8, o que torna esta vantagem apropriada para ciborgues, robôs e veículos semirrealistas. Ela funciona igualmente bem como uma explicação “científica” para habilidades visuais aparentemente paranormais, incluindo raças de olhos aguçados da fantasia, como elfos.

Alternativas

Seres capazes de ver a luz *apenas* abaixo ou acima do espectro visível possuem Infravisão (pág. MB65) ou Ultravisão (pág. MB96), respectivamente. Heróis que desejem apenas ver no escuro devem comparar com Visão Noturna (pág. MB97) e Visão no Escuro (pág. 88).

Nova Ampliação Especial

Estendida (Especial): O personagem é capaz de perceber e ver com radiação *não* eletromagnética. Isto é útil principalmente em cenários de ficção científica que possuem radiação estranha... ou em mundos onde mágicos, psis e similares emitem raios de poderes sobrenaturais. +30% por classe de radiação incluída.

Potencialização

A Visão Hiperespectral é adequada para o poder Luz e possivelmente para o poder Escuridão (especialmente se ela funcionar *absorvendo* a luz em vez de bloqueá-la). Assim como qualquer sentido estendido, ela pode até mesmo ser um aspecto da PES. O Talento é adicionado a testes de Visão ao usar esta habilidade.

Visão Microscópica

veja pag. MB97

A Visão Microscópica é mais comum entre robôs e superseres combatentes do crime. Ela permite que seus portadores façam trabalhos detalhados ou coletem provas microscópicas sem nenhuma penalidade por equipamento se estiverem sem uma lente de aumento.

Às vezes superseres incluem Longa Distância (+40%), o que possibilita distinguir detalhes mínimos em objetos distantes. Esta habilidade funciona com ampliação total até a distância 1/2D (10 metros) e a 1/3 disso até a distância Max (100 metros). Deve-se fazer *dois* testes de Visão: um para localizar o objeto e outro para ver os detalhes mínimos.

Use uma combinação de Cegueira (pág. MB125) e Visão Microscópica para alguém capaz de ver detalhes minúsculos à queima-roupa, mas *incapaz* de ver objetos distantes ou o mundo com dimensões normais.

Potencialização

Assim como qualquer outra vantagem ligada à visão, a Visão Microscópica é adequada para o poder Luz e possivelmente para PES. Superseres com poderes de controle do tamanho podem ter esta habilidade juntamente com Encolhimento. O Talento é adicionado a todos os testes de Visão para esta habilidade.

Visão no Escuro

veja pag. MB97

A exclusão da luz, radar e sonar deixa poucas explicações realistas para esta característica. Ela praticamente *deve* ser algum tipo de “sexto sentido” atribuível a PES, sensibilidade ao chi, consciência cósmica etc.

Alternativas

Infravisão (pág. MB65) e Visão Noturna (pág. MB97) são mais baratas, e Visão Hiperespectral (pág. 87) possui o mesmo preço, mas os benefícios e inconvenientes são diferentes. Outras maneiras de operar na escuridão total incluem o Sentido de Monitoramento (pág. 74) e o Sentido de Vibração (pág. 74).

Nova Ampliação Especial

Hipersensorial: O cérebro do personagem cria uma “imagem” de suas redondezas a partir dos dados sensoriais da audição, olfato e tato (diferenças de temperatura, vibrações e até mesmo campos elétricos), e de minúsculos lampejos de luz causados por reações químicas, descargas estáticas e impacto de raios cósmicos. O personagem não é ciente de cada uma dessas coisas individualmente, mas coletivamente, elas permitem que ele veja no escuro como se fosse dia claro, e ele é até mesmo capaz de localizar inimigos *invisíveis*. Para cada sentido que for perdido — audição, olfato, tato ou visão — haverá uma penalidade de -2 para os testes de Visão (esta penalidade não pode ser maior que a penalidade atual por escuridão). O personagem estará realmente cego somente se perder todos os quatro. Ele ainda estará limitado ao arco de visão normal de um ser humano, a menos que possua Visão Periférica ou Visão 360 Graus. +40%.

Potencialização

Como ocorre com qualquer habilidade ligada à visão, a Visão no Escuro cabe em poderes Luz e Trevas. Ela também combina bem com poderes do chi (como alternativas à perícia Lutar às Cegas, pág. MB208) e PES. Em todos os casos, o Talento é adicionado aos testes de Visão.

Visão Penetrante

veja pag. MB97

Nenhum sentido *realista* tornaria o usuário capaz de receber luz por trás de uma barreira sólida, permitindo que ele visse cores e usasse suas outras capacidades visuais. Isto violaria as leis da física. No entanto, em histórias em quadrinho e nas histórias de ópera espacial, espers, supers e sensores de superciência costumam possuir exatamente esta capacidade.

A Visão Penetrante pode olhar através de vários objetos com espessura *total* inferior ao seu poder de penetração. A distância tem seus efeitos costumeiros, mas o *espaço* entre as barreiras é irrelevante. Por exemplo, a Visão Penetrante 1 permite olhar através de seis paredes de 2,5 cm com a mesma facilidade que permite olhar através de uma única de 15 cm, e elas podem estar separadas por qualquer distância; porém, uma distância total grande ainda concederá uma penalidade nos testes de Visão.

Alternativas

Para ver *dentro* de objetos em vez de *através* deles, escolha Clarissenciência (pág. 47). Para simular uma visão de raios X ou raios T realista, use Sentido de Monitoramento (pág. 74), não Clarissenciência ou Visão Penetrante.

Potencialização

A Visão Penetrante é razoável para PES e para poderes elementais que lidem com radiações que se comportem de maneira *cinematográfica*. Um poder elemental com foco em um tipo específico de matéria pode incluir Visão Penetrante com o modificador Específico para aquela substância. O Talento não concede bônus à Visão, mas é somado aos testes de compreensão (contra IQ ou perícias) para descobrir a posição relativa de vários itens e barreiras.

Visualização

veja pag. MB98

Em tradições místicas que envolvam o direcionamento do chi, controle de espíritos ou a conjuração de magias, o praticante deve elaborar uma imagem mental clara do resultado desejado. Uma Mente Digital pode fazer algo parecido, planejando suas ações com vários passos de antecedência, com acesso a uma vasta biblioteca de “exemplos detalhados”. Qualquer um dos processos mentais pode explicar a Visualização.

A Visualização também é uma habilidade central de deuses cujos pensamentos *moldam* a realidade. Os modificadores a seguir são especialmente adequados

para seres desse tipo. O MJ pode até mesmo permitir Tempo Reduzido 7 (+140%) para tornar esta habilidade instantânea. Neste caso, ela funcionará em combate, mas afetará apenas uma jogada de dados por turno, e o caos da batalha reduzirá o bônus a 1/3 do costumeiro.

Alternativas

Sorte (pág. 76) e Super Sorte (pág. 79) podem representar uma capacidade similar para influenciar os resultados de tarefas por meio da força de vontade bruta. Propósito Maior (pág. MB81) também concede melhores possibilidades de sucesso através do pensamento concentrado, embora o bônus seja mais espontâneo (ele pode se aplicar durante um combate, por exemplo) e mais modesto (um valor fixo de +1).

Novas Ampliações Especiais

Abençoar: O personagem é capaz de melhorar as possibilidades de sucesso em qualquer tarefa realizada por um ser sapiente, bastando para isso “ter bons pensamentos” por um minuto antes. O personagem deve ser capaz de ver ou tocar o beneficiário. Quando ele fizer o teste para sua tarefa, *ele* receberá o bônus da Visualização. Só é possível ter um bônus pendente por vez, seja para o próprio personagem ou para alguma outra pessoa, mas o personagem pode cancelá-lo para auxiliar em outra tarefa. +100% se ele puder afetar suas próprias jogadas e as dos outros; +0% se ele for capaz de ajudar os outros mas *não* a si mesmo.

Amaldiçoar: O personagem é capaz de projetar “energia negativa” para reduzir as possibilidades de sucesso de outros. Ele deve ser capaz de ver ou tocar sua vítima por um minuto inteiro enquanto a visualiza fracassando em sua tarefa. Sem habilidades especiais próprias, a vítima *não* saberá que está sendo amaldiçoada. Quando realizar sua tarefa, ela sofrerá uma penalidade do mesmo tamanho que o bônus costumeiro do personagem. Somente é possível ter uma maldição ativa por vez, mas o personagem pode cancelá-lo para amaldiçoar outra tarefa. Esta vantagem não afeta o *próprio* personagem de maneira alguma, e não é possível combinar Amaldiçoar com Abençoar. Para que o personagem também seja capaz de produzir efeitos benéficos, é necessário comprar Visualização um segunda vez sem Amaldiçoar, e possivelmente com Abençoar. +100%.

Potencialização

A Visualização é uma habilidade clássica de poderes divinos e espirituais (o usuário ora pedindo auxílio aos deuses ou espíritos), bem como de poderes psíquicos e do chi. Serve ainda para poderes de controle das probabilidades, indepen-

dente da fonte. Com Abençoar ou Amaldiçoar, a Visualização também é apropriada para poderes morais, e até para os poderes cósmicos dos deuses. O Talento é somado ao teste de IQ para visualizar, o que melhora o possível bônus. Porém, ele não é somado *diretamente* ao bônus.

Voo

veja pág. MB98

O Voo é extremamente comum no mito e na ficção, atribuído a deuses, robôs, supers, mágicos e a uma ampla variedade de monstros... Para citar somente alguns exemplos. Heróis voadores normalmente seguem um destes arquétipos:

O Voo é extremamente comum no mito e na ficção, atribuído a deuses, robôs, supers, mágicos e a uma ampla variedade de monstros...

Aerodeslizador: Personagens que *precisem* voar rente ao solo devem ter Limite Baixo de Voo (-10%, -20%, ou -25%). Inclua Asas Pequenas (-10%) se eles, como um veículo, tiverem saias, estabilizadores ou conjuntos semelhantes.

Aeronave: Personagens que se sustentam no ar como dirigíveis (“aerostatos”) possuem a limitação Mais Leve que o Ar (-10%). Ela é especialmente adequada para alienígenas de ficção científica dotados de “bolsas de gás”.

Ave: Criaturas que batem suas asas para permanecer no ar, inclusive morcegos, aves, insetos e muitos animais fantásticos (dragões, grifos, etc.), possuem a limitação Alado (-25%). Embora seja comum, Incapaz de Pairar (-15%), não é exigida; há muitos insetos e aves pequenos que *são* capazes de pairar.

Avião: Personagens voadores com asas fixas exigem Incapaz de Pairar (-15%) e Alado (-25%), e geralmente possuem hélices ou jatos barulhentos que se qualificam como Efeito Incômodo (-5%). O Deslocamento Ampliado é comum.

Foguete: Foguetes realistas possuem Voo Espacial Newtoniano (+25%), ao passo que os modelos usados na ópera espacial possuem Voo Espacial (+50%). Inclua Somente Voo Espacial (-75%) se o foguete somente puder viajar pelo espaço. Os foguetes são ruidosos e perigosos o suficiente para serem considerados como Efeito Incômodo (-5%). O Deslocamento Ampliado é essencial.

Helicóptero: Personagens voadores com asas giratórias possuem Alado (-25%), mas *não* possuem Incapaz de Pairar. As pás em movimento são ruidosas e perigosas; deve-se incluir também Efeito Incômodo (-5%). O Deslocamento Ampliado é provável.

Levitador: A maioria dos telecinéticos, mágicos etc. usa o Voo sem modificadores. Aqueles que voam usando a antigravidade possuem Planetário (-5%). O Voo Espacial (+50%) é comum, mas incompatível com Planetário. Supers que desejem igualar a velocidade de aeronaves precisarão de Deslocamento Ampliado.

Planador: O “voo” semelhante ao de um equipamento planador equivale a Planar Controlado (-45%), que é apenas um pouco menos versátil que a combinação de Incapaz de Pairar e Alado. O movimento semelhante ao de um esquilo voador ou de uma cobra voadora (*Chrysopelea*) pede Planar (-50%).

Vertol: Um vertol voa direcionando o impulso para baixo, como forma de contrapor a gravidade, e para trás de si, para mover-se lateralmente. Sua várias superfícies de controle se qualificam como Asas Pequenas (-10%), e a maioria das aeronaves deste tipo são *extremamente* barulhentas, um Efeito Incômodo (-5%). O Deslocamento Ampliado é provável.

Alternativas

Muitas características funcionam como um Voo limitado: Queda de Gato (pág. 69), para heróis capazes de flutuar somente para baixo; Super Salto (pág. 78), para aqueles capazes de desafiar a gravidade com pulos curtos; e Caminhar no Ar (pág. 46), para indivíduos capazes de escalar ou andar para cima. Para o “voo” interestelar, Dobra (pág. 51) com a limitação Hipersalto costuma ser um modelo melhor.

Novas Limitações Especiais

Exige Superfície: O personagem voa “fazendo força” contra superfícies. Ele pode permanecer no ar por no máximo cinco segundos. Depois disso, ele deverá fazer força novamente aproximando-se o suficiente de uma superfície rígida (parede, tronco de bambu etc.), ou *qualquer* superfície, até mesmo água, em uma campanha cinematográfica, para que parte de seu corpo a toque. Isto não exige uma manobra. Caso contrário, ele começará a cair! -20%.

Planetário: O Voo do personagem funciona “fazendo força” contra o campo gravitacional ou magnético de um planeta. Ele é inútil na ausência de um planeta. Ele é incompatível com todos os tipos de Voo Espacial. -5%.

Potencialização

Poderes divinos, mágicos, psíquicos e espirituais normalmente permitem que o usuário voe como um levitador, ao passo que os poderes elementais tendem a funcionar mais como um foguete, vertol ou aerodeslizador. Pessoas com habilidades de metamorfose ou controle de animais podem criar asas e voar como um pássaro ou um planador. O Talento é somado a testes de controle e a testes contra as perícias Acrobacia Aérea e Voo.

NOVAS VANTAGENS

O **Módulo Básico** inclui *centenas* de vantagens. Com os modificadores gerais das págs. MB101-117 e págs. 92-112, bem como os modificadores especiais de cada vantagem, é quase trivial criar enormes quantidades de habilidades. Ainda assim, há algumas habilidades ficcionais e tradicionais que não podem ser emuladas por estas opções. Seguem algumas novas vantagens para cobrir esse terreno.

Todas essas características são feitas para ser customizáveis, para facilitar a criação de habilidades interessantes... mas alguns jogadores podem ser tentados a abusar desta flexibilidade. O Mestre deve examinar cada vantagem e impor quaisquer restrições que julgue necessários para a *sua* campanha. Em particular, provavelmente será uma boa ideia permiti-las somente como parte de um poder.

Controle

O personagem é capaz de moldar e mover uma categoria particular de matéria, energia ou força (seu “elemento”). Quanto maior o nível do personagem em Controle, maior a quantidade que ele é capaz de afetar. O custo por nível depende do quão significativo o elemento poderá ser *em uma aventura*:

Comum: Uma categoria extremamente ampla ou predominante, como Água (inclusive vapor e gelo), Fogo, Gravidade, Luz, Madeira (material vegetal morto, mas não fósseis, petróleo etc.), Metal, Plástico (qualquer material estrutural manufaturado que não seja Terra ou Metal, inclusive plásticos baseados em petróleo e borracha), Som, ou Terra (inclui asfalto, tijolos, cerâmica, concreto e rocha, mas não metais purificados). 20 pontos/nível.

Variável

Ocasional: Uma subcategoria ampla de um elemento Comum, como Cerâmica (inclusive vidro), Gelo, Metais Ferrosos (ferro, níquel e cobalto; lembre-se que o aço é feito de ferro), Pedra (tijolo, concreto e rocha), ou Vapor (todo o vapor de água quente ou frio). A maioria das formas de energia são Comuns, mas neste nível de raridade, o Mestre *pode* permitir Infravermelho, Ultrassom e assim por diante. 15 pontos/nível.

Raro: Qualquer substância relativamente específica que não tenha já sido definida como Comum ou Ocasional, como Borracha, Ferro, Papel, ou Tijolo. 10 pontos/nível.

O MJ deve atribuir o preço de outros elementos por comparação, e pode permitir categorias “Muito Comuns” (por exemplo, “Toda a radiação eletromagnética”) por 25 ou 30 pontos/nível. O Controle não está disponível para máquinas ou seres vivos; para criar habilidades de controle de animais, plantas e máquinas, modifique vantagens como Controle da Mente e Possessão. O Controle de *processos* complexos (reações químicas, por exemplo) requer um poder inteiro, não apenas uma única habilidade Controle.

Limites do Controle

O limite mais importante sobre Controle é o personagem somente ser capaz de usá-lo se seu elemento estiver presente. O Controle não faz *nada* sem seu elemento, e não permite ao personagem trazê-lo à existência (para isso, compre Criar).

Para sólidos e líquidos, o personagem pode afetar até $5 \times (\text{nível}^2)$ kg de matéria na forma de um único objeto ou massa amorfa. Por exemplo, Controle 3 (Ferro) permitiria afetar um lingote de ferro de 45 kg, ou até mesmo um amontoado de 45 kg de aparas de ferro... mas contra um inimigo com uma espada de 1,5 kg, capacete de 2 kg e peitoral de 9 kg, todos de ferro, o personagem somente seria capaz de afetar *um* alvo, apesar do peso total ser muito inferior ao seu limite.

Para gases, energias e forças, bem como sólidos difusos e transportados pelo ar, como nuvens de poeira, é possível afetar uma área circular com raio igual ao nível em metros. Caso a altura seja relevante, a área terá quatro metros de altura. O item-alvo deve ser *contínuo*. Por exemplo, Controle 10 (Fogo) permitiria ao personagem controlar uma conflagração com 10 metros de raio, mas não “as chamas de todas as velas dentro de 10 metros”.

Por fim, o controle sobre a matéria *não funciona* sobre artefatos complexos manufaturados, a menos que eles sejam feitos quase que completamente do ele-



mento do personagem. Controle (Metal) poderia afetar uma espada ou um revólver, mas não uma pistola de raios com apenas algumas partes metálicas.

Estabelecer o Controle

Para controlar sólidos ou líquidos, o personagem deve tocar o objeto ou material alvo. Isto leva um segundo e exige sucesso em um ataque corpo a corpo desarmado. Se alguém estiver vestindo ou carregando o item alvo, ele poderá se defender contra seu toque. Se o toque for bem-sucedido, será necessário fazer um teste de IQ imediato para estabelecer o controle.

O Controle não faz nada sem seu elemento, e não permite ao personagem trazê-lo à existência (para isso, compre Criar).

Para controlar gases, energia ou forças, o personagem deve alcançar a área de efeito desejada ou ficar dentro dela. Para estabelecer controle, use uma manobra Concentrar e faça um teste de IQ.

Se o alvo *já estiver* sob o controle direto de alguém, será necessário fazer uma Disputa Rápida. O personagem jogará contra a IQ; a outra parte jogará contra IQ se estiver usando Controle ou Telecinese, o NH se estiver usando uma mágica e assim por diante. O personagem precisará vencer para estabelecer o controle. Do mesmo modo, outros podem sobrepujar o Controle do personagem ao *vencer* uma Disputa Rápida contra a IQ dele.

Efeitos do Controle

Após estabelecer o controle, o personagem poderá remodelar o alvo. Criar uma forma simples (bolha, coluna, esfera etc.) exige uma manobra Concentrar, mas sem nenhuma jogada de dados. Porém, se a intenção for obter um resultado belo ou funcional, o Mestre pode considerar o esforço como uma tarefa demorada (veja pág. MB346) e exigir testes contra o NH em Armeiro, Artista, Maquinista e assim por diante. O personagem *pode* trabalhar sem ferramentas, mas precisa saber o que está fazendo.

Ele também pode fazer o alvo se esticar ou fluir com um Deslocamento igual ao seu nível em Controle. Isto exige concentração constante. O alvo não precisa permanecer em contato com o personagem, porém o Controle *não é*

igual à Telecinese. É possível fazer um sólido ou líquido escoar, rolar, infiltrar-se pelo solo ou por uma superfície, e até mesmo remodelá-lo de maneiras que desafiam a gravidade, mas apenas gases e energias são capazes de efetivamente voar pelo ar, e não é possível, de forma alguma, “moldar” uma *força*.

No caso de energias, cada nível de Controle tem o *efeito* de um refletor ou isolante bidimensional com largura e comprimento em metros igual a até o nível do personagem em Controle. Por exemplo, Controle 3 (Luz) permitiria ao personagem encaminhar a luz em volta

de obstáculos como se ele tivesse 3 espelhos de até 3x3 metros, ou bloquear a luz completamente como se tivesse 3 telas de 3x3 metros.

Para uma força, cada nível de Controle permite ajustar a potência da força em $\pm 10\%$ dentro do raio; por exemplo, Controle 10 (Gravidade) poderia deixar tudo completamente sem peso (-100%) ou dobrar todos os pesos ($+100\%$), com os efeitos descritos em *Gravidade Diferente* (pág. MB351). Isto afeta apenas a força total sobre objetos inteiros. Para desintegrar coisas com a redução das forças internas de coesão, compre um Ataque Inato.

O Controle inclui a capacidade de realizar pequenas mudanças “cosméticas”. Por exemplo, Controle (Luz) pode dar um brilho colorido a tudo o que estiver na área, e Controle (Metal) pode limpar a corrosão de metais e fazê-los reluzir. É possível produzir esses efeitos de maneira incidental ao moldar ou mover seu elemento.

Ao interromper a concentração, o personagem abandona o controle imediatamente. Formas estáveis se tornam permanentes, enquanto as instáveis desabam instantaneamente.

Controle em Combate

Usado de forma defensiva, o Controle sobre a matéria permite mover ou moldar o elemento para obstruir ataques. Isto exige uma manobra Concentrar. Barreiras desse tipo concedem o mesmo tipo de cobertura que o material fornece-

ria *normalmente*. Por exemplo, Controle (Metal) pode permitir moldar uma mesa de aço na forma de uma armadura com a RD do aço mediante um teste de Armeiro, ao passo que Controle (Terra) poderia agitar uma nuvem de areia, com os efeitos de costume sobre a visão e os lasers.

O controle sobre energia ou força é muito lento para interromper danos, mas uma manobra Concentrar permite a eliminação de -1 por nível em penalidades de combate *ou* a adição de +1 por nível aos testes de resistência, à escolha do jogador, para ele mesmo e para quaisquer aliados em sua área de efeito, desde que ele possa explicar os efeitos em termos de seu elemento. Por exemplo, com Controle 5 (Luz), é possível concentrar a luz disponível sobre todos os inimigos em sua área, permitindo que seus aliados ignorem até -5 em penalidades pela escuridão... ou criar uma barreira que conceda a todos os protegidos por trás dela um bônus de +5 à HT para resistir a clarões ofuscantes.

Para o uso ofensivo, o Controle é mais limitado. Por meio da concentração, o personagem pode mover um perigo *existente*, como gás, fogo, radiação etc., conforme apropriado para o seu elemento, em direção a um inimigo, mas o efeito somente será tão nocivo quanto a própria substância usada. Líquidos ou sólidos inofensivos simplesmente impedem o movimento, assim como qualquer objeto do mesmo peso. Em todos os casos, o inimigo pode se esquivar.

Criar Truques: Se um inimigo estiver em uma área em que o personagem controle a matéria, energia ou uma força, ou se for possível mover a matéria ou energia em direção a ele, será possível infligir penalidades em combate. Isto exige flexibilidade da parte do Mestre: Controle 3 (Som) pode impor -3 a testes de Audição (por exemplo, para detectar um ninja se esgueirando), Controle 10 (Terra) pode causar um terremoto em miniatura, capaz de impor -10 em jogadas de ataque, e Controle (Gravidade) causaria simplesmente as penalidades de costume que seguem a gravidade reduzida ou elevada. Truques deste tipo exigem uma manobra Concentrar e um teste de IQ ou Tática.

Ampliações Especiais

Persistente (+40%) permite que o efeito de Controle dure por 10 segundos após o personagem parar de se concentrar. Longa Distância (+40%) permite ao personagem usar Controle à distância. Porém, não é possível adicionar a ampliação Efeito de Área; para afetar uma quantidade maior do elemento, é necessário comprar um nível maior de Controle. As ampliações adicionais incluem:

Coletivo: O personagem não está limitado a um único objeto ou a uma área contínua. Sua habilidade afeta *todas* as instâncias do elemento em um círculo com raio igual ao seu nível em metros. Ele ainda não pode afetar mais do que $5 \times (\text{nível}^2)$ kg de um sólido ou líquido. Por exemplo, Controle 2 (Metal) com Coletivo permite ao personagem afetar até 20 kg de qualquer metal em uma área circular de dois metros; no exemplo em *Limites do Controle*, ele poderia afetar a espada, o capacete e o peitoral. Coletivo é desnecessário para forças, que já funcionam desta maneira; uma troca justa para o fato de que não é possível modelá-las. +100%.

Fenômenos Naturais: O elemento do personagem é um aspecto da natureza em larga escala. Em um mundo similar à Terra, Oceanos e Clima são Comuns; subcategorias como Correntezas, Precipitação, Ondas e Ventos são Ocasionais; e fenômenos como Granizo e Neve são Raros. Para os outros casos, o Mestre define a raridade. Esta habilidade não é a mesma coisa que Criar; ela funcionará apenas se ar, água, etc. necessária estiver presente. A área de efeito tem raio de $0,15 \times \text{nível}$ quilômetros. Em caso de sucesso no teste, a cada três níveis completos de Controle será possível produzir efeitos que concedam -1 ou +1 para testes nos quais o elemento do personagem possa atrapalhar ou ajudar, em comparação com as condições predominantes. Este modificador pode ser aplicado a testes de Influência (para impressionar outros), testes de Sobrevivência, testes de Estratégia e qualquer outra coisa que o Mestre permita. O jogador deve descrever os efeitos que são produzidos. O Mestre pode negar o modificador se as regras ou o bom senso sugerirem que essas condições estejam fora da gama de modificadores capazes de serem produzidos. Por exemplo, Controle 10 (Oceanos) pode acalmar ou agitar os mares em um raio de 1,5 km, concedendo ± 3 em jogadas de dados. Em águas agitadas que imponham -4 em testes de Remo/Vela, é possível especificar qualquer modificador entre -1 (um pouco de espuma) e -7 (ondas altas). +100%.

Limitação Especial

Cosmética: O personagem pode fazer *somente* mudanças superficiais, como alterar a cor da luz ou dar brilho ao metal. Ele não pode realmente mover ou moldar o elemento. -80%.

Alternativas

Controle Térmico (pág. 49), Obscurecer (pág. 64), e Retenção (pág. 72) podem causar efeitos similares sem permitir controle sem limites definidos. Para causar dano com um elemento, use

Ataque Inato (pág. 42) e inclua Imprecisão (pág. MB106) se o ataque afetar o elemento dentro do corpo da vítima. Personagens capazes de arremessar objetos em vez de fazê-los rastejar ou fluir possuem Telecinese (pág. 80). Aplique Ambiental (pág. 110) a essas habilidades se elas dependerem de materiais ou condições preexistentes. Para *convocar* o elemento, use Criar (a seguir).

Qualquer uma das características descritas pode ter uma Interligação (pág. MB107) com Controle. Indivíduos capazes de controlar um elemento com precisão suficiente para produzir vários desses efeitos deverão considerar Habilidades Modulares (pág. 57).

Potencialização

Controle é uma combinação óbvia para poderes elementais. Ele também é padrão para poderes divinos e espirituais associados a deuses e espíritos que governam elementos, bem como aos poderes cósmicos dessas entidades. Incluir a ampliação Fenômenos Naturais fará com que Controle também se torne adequada para poderes de controle da natureza. O Talento é somado a todos os testes de IQ e de perícias para estabelecer o Controle ou usá-lo.

Criar

Variável

O personagem é capaz de criar um “elemento” — uma categoria específica de matéria ou energia — do nada. Para tanto, é necessária uma manobra Concentrar e um teste de IQ. O sucesso significa que o elemento surge. Um sólido ou líquido se forma na mão ou ao alcance do braço do personagem, ao passo que gases ou energias aparecem na área ao seu redor ou em uma área que ele esteja tocando (à escolha dele em ambos os casos). O fracasso significa que nada acontece. Uma falha crítica

significa que o elemento aparece, mas de uma maneira inconveniente ou perigosa; o Mestre deve usar a criatividade!

Criar algo do nada é *difícil*. Cada tentativa exigirá 2 PF, seja ela bem-sucedida ou não. Também há um custo em pontos de personagem para a criação permanente (a seguir).

O nível de Criar determina o quanto de seu elemento o personagem é capaz de conjurar. O custo em pontos por nível é determinado pela *amplitude* da habilidade, não pela raridade do elemento:

Categoria Ampla: Sólidos, Líquidos e Gases permitem criar qualquer matéria que esteja *naturalmente* naquele estado no ambiente atual do personagem. Orgânico e Inorgânico permitem criar qualquer material da categoria apropriada, no estado que ele assume normalmente em seu ambiente. Opções importantes para energia são Ondas Eletromagnéticas (todas as radiações EM) e Ondas Físicas (todos os sons e vibrações). 40 pontos/nível.

Categoria Média: Um subconjunto amplo de uma única categoria Ampla, ou a área de sobreposição entre duas categorias Amplas, ou uma classe específica de substâncias manufaturadas. Ácidos, Compostos Bioquímicos, Drogas, Terra e Metal se qualificam. As opções para energia incluem Eletricidade, Som, EM de Ondas Longas (rádio, micro-ondas, e IR longo), Luz (IV, visível e UV) e EM de Ondas Curtas (UV longo, raios-X e raios gama). Uma categoria drasticamente importante que inclui aspectos da matéria e da energia é a Radiação (partículas alfa e beta, raios gama etc.). 20 pontos/nível.

Categoria Restrita: Um subconjunto limitado de uma categoria Ampla ou um subconjunto amplo de uma categoria Média, ou um material um tanto específico a que surja em diversas variedades. Exemplos úteis incluem Metais Ferro-

Controle Divino

O Mestre pode permitir o Controle sobre elementos abstratos e que estejam presentes em toda a parte, como o Espaço e o Tempo. Isto deve custar *pelo menos* 30 pontos/nível. As regras detalhadas fogem do escopo deste livro, mas um Mestre que deseje improvisar pode aplicar ± 1 por nível a qualquer tarefa que considere capaz de ser afetada pelo Controle (veja *Controle em Combate*, pág. 91), e determinar os efeitos em jogo ao interpretar o modificador como algo normalmente associado ao elemento. Por exemplo, Controle (Espaço) 6 pode conceder um modificador de distância entre -6 e +6, que corresponderia a uma distorção de distância entre $\times 10$ e $\times 0,1$ na *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550); Controle (Tempo) 5 pode conceder de -5 a +5 a tarefas que dependam do tempo, o que as regras de *Tempo Gasto* (pág. MB346) sugerem que seria uma distorção temporal entre $\times 0,5$ e $\times 30$.

sos (ferro, níquel e cobalto), Fogo (qualquer gás incandescente), Combustíveis Fósseis (carvão, gás natural, petróleo etc.) e Madeira; e, para energia, coisas como Raios Gama, Infravermelho, Ultrassom e Luz Visível. 10 pontos/nível.

Item Específico: Um único elemento ou composto químico, como Ferro, Sal ou Água, ou uma mistura que surja com frequência, como o Ar ou a Salmoura. O personagem *pode* escolher materiais perigosos, como Plutônio, TNT e Gás VX, mas não necessariamente será capaz de criar uma quantidade útil. 5 pontos/nível.

Limites de Quantidade

Há limites rígidos sobre a quantidade de matéria ou energia que o personagem é capaz de criar:

- **Sólidos e líquidos** podem pesar até $5 \times (\text{nível}^2)$ kg — 5 kg no nível 1, 20 kg no nível 2, 45 kg no nível 3, e assim por diante.

- **Gases** podem preencher uma área de até um metro de raio por nível.

- **Energia** aparece em quantidade suficiente para realizar $1.000 \times (\text{nível}^2)$ kJ de trabalho útil, e é liberada muito gradualmente para causar dano. O Mestre deve limitar a saída de potência a mais ou menos 15 kW. Para armazenar esta energia, é necessária uma bateria ou tecnologia equivalente.

A matéria (mas não a energia) criada é *instável*. Ela se desvanece em 10 segundos, a menos que sejam usados pontos de personagem para “estabilizá-la”. Cada ponto gasto estabiliza uma quantidade equivalente a 10% do nível de riqueza inicial médio da campanha. (Esta é a mesma proporção usada para *Trocando Pontos por Dinheiro*, pág. MB26). O Mestre determina o valor em dinheiro por quilo de matéria; uma tonelada de ouro custa mais para estabilizar que uma tonelada de areia.

Os pontos gastos para estabilizar a matéria vêm da “Reserva de Criação” do personagem; uma quantidade de pontos reservada para este fim. Não é possível aplicar *nenhum* modificador a esses pontos. Os pontos usados para estabilizar a matéria estarão indisponíveis até serem reivindicados, o que resultará no desvanecimento da matéria. Se a matéria for moldada como um objeto, ele será desfeito quando a matéria desvanecer. Se a matéria for misturada a outros materiais (por exemplo, usada em uma liga), será preciso separá-la para reivindicar os pontos; esse processo pode ser tedioso. Se ela for destruída ou transformada (por exemplo, comida), não será possível reivindicar os pontos; eles estarão *perdidos*. É possível o personagem ampliar sua Reserva de Criação com pontos não gastos a qualquer momento.

Se a economia for irrelevante para a campanha, o Mestre é livre para descartar os custos em pontos para a matéria permanente. Como alternativa, ele pode exigir que personagens com Criar comecem com Riqueza ou Renda Própria, ou um Voto de nunca usar esse poder para produzir riquezas.

Se a habilidade permitir a criação de um elemento *perigoso*, o personagem pode preferir criar uma quantidade minúscula durante um combate sem se preocupar com a estabilidade no longo prazo. Ela apenas produz seus efeitos e desvanece, assim como a matéria ou energia projetadas por um Ataque Inato. Os efeitos a seguir são possíveis, desde que o elemento do personagem inclua materiais apropriados:

- Materiais *corrosivos* sólidos e líquidos aparecem em quantidade e concentração suficiente para causar 1d de dano por corrosão por nível, *uma vez*, a um único alvo. É necessário submergir uma vítima na substância ou arremessá-la contra ela para causar dano.

- Materiais *venenosos* sólidos e líquidos aparecem em quantidade e concentração suficiente para causar 1d de dano por toxina por nível, a um alvo. O método de aplicação, retardo, testes de resistência, ciclos e assim por diante são os costumeiros para os venenos (veja *Exemplos de Venenos*, pág. MB439). O dano será o dano *total*, em todos os ciclos.

- Gases *nocivos* preenchem uma área circular com raio, em metros, igual ao nível do personagem e 4 metros de altura, por 10 segundos. Eles afetarão a todos que forem expostos. Use as regras para sólidos e líquidos nocivos (venenosos ou corrosivos, conforme apropriado), mas o dano total será 1 *ponto* por nível. Converta 4 ou mais pontos de dano em dados (veja pág. MB269).

- **Fogo e energias perigosas** (eletricidade, micro-ondas, sons intensos etc.) preenchem uma área idêntica à de um gás nocivo, e causam 1 ponto de dano de um tipo apropriado por nível *por segundo* em qualquer um que permaneça na área por pelo menos um segundo. Converta 4 ou mais pontos de dano em dados. A RD protege normalmente. A energia se dissipa após 10 segundos, mas incêndios ateados por ela continuam a queimar enquanto tiverem combustível, dispositivos que sejam sobrecarregados permanecerão quebrados, e assim por diante; esses efeitos não desaparecem com a energia.

- Materiais *radioativos* funcionam da mesma maneira que os venenosos. *Campos de radiação* usam as regras para energias perigosas. Todo o “dano” será em rads.

- **Explosivos** aparecem em quantidade suficiente para provocar uma explosão que cause 1 ponto de dano por contusão por nível, e desvanecem se não forem detonados dentro de 10 segundos.

Se o elemento for capaz de causar um efeito além do dano — cegueira, no caso de luz ofuscante, surdez para um som alto, etc. — trate-o como uma Atribuição, em vez disso. O teste de HT para resistir terá um redutor de -1 por nível de Criar para um único alvo, e -1 adicionais a cada três níveis *completos* no caso de uma área. *Por definição*, a energia ou a matéria criadas como um ataque terão a quantidade e potência capazes de produzir os efeitos acima e então desvanecer. Uma dispersão tão rápida fugiria totalmente do realismo para substâncias que fossem letais em doses microscópicas... mas não seria menos realista que a capacidade de conjurar o elemento, para começo de conversa.



Outras Restrições

Criar permite que o personagem conjure *qualquer coisa* em sua categoria. Isso pode abrir o acesso a várias das opções anteriores; por exemplo, Criar (Eletricidade) poderia carregar uma bateria ou encher uma área com raios, enquanto Criar (Orgânico) poderia produzir materiais corrosivos, venenosos ou explosivos. Deve-se especificar exatamente o que o personagem vai criar e para qual objetivo antes de jogar os dados. Se o jogador não o fizer, o MJ decidirá o que acontece...

Se não estiver claro qual limite se aplica, ou se mais de um limite puder ser aplicado, o MJ escolherá o que melhor couber em suas intenções e nas exigências dramáticas.

Criar produz matéria em estado bruto, não formas específicas, muito menos máquinas. Para criar matéria pré-moldada, compre Criar e Controle (pág. 90) e associe-as com Interligação. Esse tipo de combinação *pode* criar máquinas; isso seria uma tarefa demorada (pág. MB346) que exigiria testes de habilidade, como explicado em Controle.

O MJ pode dobrar estas regras conforme necessário, mas deve estar ciente que ignorar os *Limites de Quantidade* pode desequilibrar uma campanha.

Ampliações Especiais

Para conjurar elementos “essenciais” como aqueles criados pelas mágicas Fogo Essencial e Água Essencial do **GURPS Magia**, inclua Cósmico, +50%. Longa Distância (+40%) permitindo que Criar funcione à distância, mas nunca *dentro* de um inimigo. O MJ pode até mesmo permitir ampliações de ataques para elementos úteis em combate. Porém, Efeito de Área e Prazo Estendido não são aceitáveis. Para cobrir uma área maior, compre mais níveis de Criar. Para manter a matéria indefinidamente, use a Reserva de Criação. Ampliações adicionais incluem:

Destruição: O personagem pode destruir seu elemento, sujeito às mesmas restrições de tipo e quantidade descritas para a criação em *Limites de Quantidade*. Para destruir algo, o personagem deve tocá-lo (ou ser envolvido por ele, no caso de gás ou energia), usar a manobra Concentrar e gastar 2 PF. Em seguida, deve fazer um teste de IQ. Em caso de sucesso, o alvo é *eliminado*. Para isto não é preciso gastar pontos de personagem. A destruição só afeta objetos inanimados. +100% se o personagem também for capaz de criar seu elemento; +0% se apenas ele mesmo for capaz de destruí-lo.

Transmutação: O personagem pode converter matéria ou energia existentes para outra forma. As quantidades envolvidas dependerão de seu nível. Os limites devem ser calculados como de costume para os itens inicial e final, e deve-se usar o *menor* dos dois. Se o valor do produto for maior do que o do material inicial, ele será instável e reverterá à sua forma original após 10 segundos, a menos que seja estabilizado com a Reserva de Criação do personagem; nesse caso, o custo em pontos dependerá da *diferença* de valores. Deve ser por isso que os alquimistas não transmutam grandes quantidades de chumbo em ouro! A Transmutação custa 1 PF por uso. Caso contrário, ela funcionará como a forma de Criar sem modificadores. +50% por transmutação, que pode ser dentro da categoria do personagem ou entre a categoria dele e qualquer outra do mesmo tamanho, em um sentido. Por exemplo, Criar (Metal) poderia ter Metal para Metal, Metal para Terra, ou Terra para Metal por +50% cada; duas dessas por +100%; ou todas as três por +150%. Inclua -100% se o personagem puder apenas transmutar, não criar; nesse caso, ele também não poderá escolher Destruição.

Alternativas

Aqueles que apenas queiram um ataque elemental se sairão melhor com Ataque Inato (pág. 42). Para conjurar objetos complexos (máquinas, por exemplo), escolha Arrebatador (pág. 41) com a ampliação Criação; para criar imagens, use Ilusão (pág. 95). Se o personagem for capaz de criar seu elemento com precisão suficiente para replicar todas essas habilidades e mais outras, considere Habilidades Modulares (pág. 57) em vez disso.

Várias mágicas funcionam de modo bem semelhante a Criar, inclusive Criar Ar, Criar Terra, Criar Fogo e Criar Água (veja págs. MB242–253). O **GURPS Magia** oferece muitas outras opções.

Potencialização

Criar é uma parte padrão dos poderes elementais. Há muitas combinações possíveis. Por exemplo, Criar (Gás) e Criar (Ar) são ambas adequadas para o poder Ar... e com Destruição no nível de +0%, qualquer uma delas também serviria a um poder Vácuo.

Poderes divinos e espirituais associados a entidades que controlam os elementos também têm a probabilidade de oferecer Criar. Os próprios deuses frequentemente têm acesso a *muitas* formas do poder Criar como parte de seus poderes cósmicos. Magos poderosos podem até mesmo obter Criar através de poderes mágicos.

O Talento é somado a todos os testes de IQ para usar Criar.

Estática

30 pontos

O personagem irradia energias que impedem *completamente* que os poderes de uma fonte em particular o afetem. Este efeito se estende a qualquer coisa que ele esteja transportando ou vestindo. Compre Estática separadamente para cada fonte que for capaz de anular. As possibilidades incluem magia, psiquismo, “superpoderes genéricos” e qualquer outra coisa que o Mestre considere suscetível à “interferência”.

A Estática interfere apenas com tentativas de afetar o próprio personagem

ou seu equipamento pessoal *diretamente*. Por exemplo, se o personagem tiver Estática (Psiquismo), um psicocinético não será capaz de surrupiar sua arma ou fazê-lo levitar... mas ainda poderá assumir o controle de uma espada próxima e atacar com ela, ou derrubar uma tonelada de rochas sobre ele.

A Estática afeta habilidades amigáveis e hostis do mesmo modo. Por exemplo, Estática (Mágica) evita que o personagem use itens mágicos ou receba benefícios de mágicas, ao passo que Estática (Psíquica) bloqueia o poder psíquico de Cura.

O personagem nunca poderá possuir as habilidades ou o Talento para qualquer poder que possa negar.

Ampliações Especiais

Ativada ou Desativada à Vontade: O personagem pode desativar sua Estática para permitir que habilidades amigáveis o afetem ou para operar dentro de sua área de efeito. Ativar ou desativar a Estática exige uma manobra Preparar. Cabe ao jogador definir se ela é ativada ou desativada quando o personagem é nocauteado, ou se ele apenas permanece no estado atual; isto deve ser definido ao comprar a habilidade. Se o personagem tiver Discriminatório, não *precisará* de Ativada ou Desativada à Vontade. +100%.

Discriminatório: A Estática do personagem interfere somente com poderes *hostis*. Habilidades e artefatos amigáveis funcionam sem impedimento algum sobre ele e dentro de sua área de efeito (embora ele permaneça incapaz de possuir poderes que cancele). As definições de “amigável” e “hostil” estarão a cargo do personagem, e poderão flutuar de um segundo para o outro. Se ele tiver Efeito de Área, Discriminatório *substitui* Área Seletiva. +150%.

Efeito de Área: A Estática do personagem se estende a uma área centralizada nele. O primeiro nível de Efeito de Área concede um raio de 1 metro. Cada nível posterior duplica esse raio. +50%/nível.

Limitação Especial

Resistível: A habilidade do personagem não é absoluta. Os inimigos podem “desgastar” sua Estática e afetar quem

Se o personagem tiver Estática (Psiquismo), um psicocinético não será capaz de surrupiar sua arma ou fazê-lo levitar... mas ainda poderá assumir o controle de uma espada próxima e atacar com ela, ou derrubar uma tonelada de rochas sobre ele.



estiver protegido por ela ao vencer uma Disputa Rápida de Vontade com ele. Se a habilidade atacante já exigir *normalmente* algum tipo de Disputa Rápida, o atacante fará o teste só uma vez, mas o alvo terá um bônus de +5 para resistir. -50%.

Alternativas

Certifique-se de pesar os prós e contras da Estática contra aqueles de outras defesas especializadas, como o Abafador de Mana (pág. 39), Escudo Mental (pág. 55), Obscurecer (pág. 64), e Resistente (pág. 71). Escolha Neutralizar (pág. 96) para interferir diretamente com os poderes de um inimigo em vez de seus efeitos.

Potencialização

A Estática é apropriada em primeiro lugar para antipoderes dedicados (veja *Antipoderes*, pág. 20). Não há uma fonte “preferencial”, embora a Estática seja mais *tradicional* para poderes psíquicos e superpoderes. Porém, nenhum poder é capaz de ter Estática com relação a si mesmo. O Talento aplica-se principalmente às tentativas de Bloqueio com Poder (veja pág. 168), mas também é somado a testes de Vontade feitos para a limitação especial Resistível.

Ilusão

25 pontos

O personagem é capaz de criar ilusões vívidas. Como padrão, elas são construtos de luz e som que aparecem em um raio de dois metros ao redor dele. Ele sempre poderá especificar uma área menor; por exemplo, criar uma arma ilusória em suas mãos. As ilusões não possuem massa nem substância, e são incapazes de afetar objetos

materiais de *qualquer* maneira além de ocultá-los ou iluminá-los.

Para ativar a habilidade, o personagem precisa de uma manobra Concentrar. Não é necessário nenhum teste especial. O personagem pode criar imagens tridimensionais animadas de qualquer coisa que seja capaz de visualizar e em qualquer espectro que possa ver, em sincronia com sons na faixa de frequência que seja audível para ele. Elas persistem enquanto ele mantiver a concentração.

As ilusões servem principalmente para enganar e distrair. É necessária uma Disputa Rápida entre a IQ do personagem e a Percepção de qualquer um que esteja em condições de perceber a ilusão. Para poupar tempo, o Mestre pode fazer uma única jogada para hordas de inimigos com o mesmo valor de Per. Se o personagem vencer, a ilusão parecerá real *para aquele indivíduo*. Caberá ao Mestre decidir sua reação. Ele poderá atacar um monstro ilusório, tentar sentar em uma cadeira ilusória, e assim por diante. Caso contrário, ele notará algum defeito e perceberá que a ilusão não é real (embora possa não saber que se trata de uma *ilusão*).

Às vezes a Ilusão requer um teste de perícia em vez de um teste de IQ. Especificamente, para criar uma ilusão perturbadora o suficiente para causar uma Verificação de Pânico, o personagem deve vencer uma Disputa Rápida entre a perícia Artista (Ilusão) contra o maior valor entre a IQ ou a Percepção de cada vítima. Para ludibriar alguém para acreditar na ilusão de alguém que conheça, o teste deve ser do *menor* valor entre as perícias Dissimulação ou Artista (Ilusão) contra o *maior* valor entre IQ ou Percepção do alvo.

Uma nova Disputa Rápida deve ser feita quando alguém que o personagem já tenha enganado mudar repentinamente a maneira como está interagindo com a ilusão; por exemplo, se atacar um monstro ou cair de uma cadeira que não está presente. Se a vítima vencer ou empatar, o personagem não conseguirá simular uma resposta crível à sua ação (como o monstro esquivar ou a cadeira escorregar) e ela perceberá a ilusão.

Modificadores: A vítima terá um bônus de +4 se alguém que saiba sobre a ilusão avisá-la, ou se o personagem tiver uma falha crítica em uma Disputa Rápida contra alguma outra pessoa. Ela terá um bônus de +10 se a ilusão for criada sem sutileza e à plena vista, ou se ela examinar a ilusão com um sentido que não possa ser enganado, normalmente o tato. A critério do Mestre, ilusões inadequadas (como uma alcaeteia de lobos raivosos dentro de um submarino) fornecerão outro bônus de +1 a +10, e aquelas mais críveis (por exemplo, se o personagem sacar uma pistola ilusória) imporão de -1 a -5. Se o modificador líquido final for um bônus, divida-o *pela metade* se a vítima estiver ciente da existência de poderes sobre-humanos, mas não os detalhes dos poderes *do personagem...* até onde ele saiba, ele *pode* convocar lobos raivosos!

O personagem pode criar facilmente multidões que tagarelem sem sentido e hordas ameaçadoras, mas é mais difícil animar uma semelhança convincente de uma pessoa ilusória para interação direta e pessoal (duelo, conversação etc.). Várias pessoas irreais se tornam progressivamente mais robóticas e com menor reação; qualquer um que faça uma Disputa Rápida para perceber a ilusão terá um bônus de +4 por construto além do primeiro.

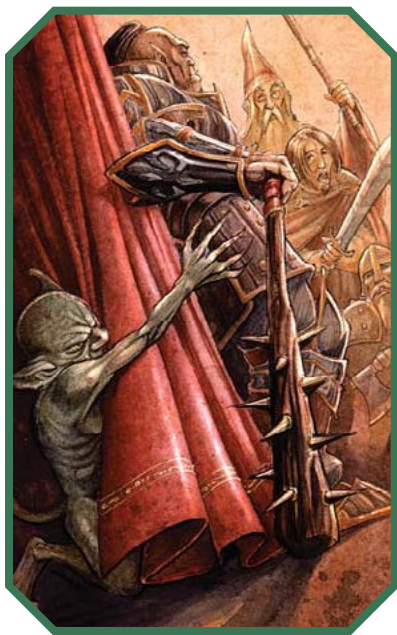
Sejam elas críveis ou não, as ilusões obstruem a visão de maneira tão efetiva quanto objetos reais. Porém, elas não bloqueiam armas. Inimigos que estejam cientes da localização do personagem podem simplesmente atirar através da “cobertura”... e nada impede que oponentes *descrentes* atravessem a ilusão para alcançá-lo.

Ampliações Especiais

Inclua Efeito de Área (+50%/nível) para aumentar o raio, e Longa Distância (+40%) para projetar as ilusões à distância. Muitos ilusionistas também possuem Telecinese (pág. 80), e incluem uma Interligação (pág. MB107) para dar a impressão que suas ilusões são capazes de interagir com o mundo material; uma combinação convincente que vale +4 na Disputa Rápida. Opções adicionais incluem:

Autossuficiência: O personagem não precisa se concentrar para manter suas ilusões. Uma vez que as tenha criado, ele poderá atribuir o controle ao subconsciente. Ilusões independentes podem reagir de maneiras simples, mas não são capazes de *mudar* a menos que o personagem se concentre. Por exemplo, uma pistola ilusória faria um estalo ameaçador ao ser engatilhada, e lobos ilusórios recuariam diante de uma tocha ou rosnariam se alguém se aproximasse, mas para transformar a pistola em uma espada ou os lobos em tigres, seria necessária concentração. Em particular, pessoas ilusórias não são capazes de conversar, a menos que o personagem efetivamente se concentre. +40%.

Estendida: O personagem é capaz de iludir outros sentidos. Estender a faixa visual ou auditiva além da sua própria custa +1% por ponto de custo das vantagens de visão e audição afetadas; por exemplo, +10% para iludir a Infravisão. Sentidos completamente novos (Radar, paladar/olfato, tato, Sentido de Vibração, etc.) custam +20% cada. Estendida, Tato cria a *sensação* de substância, mas a ilusão ainda não é capaz de afetar o mundo material; para isso, a Ilusão deve ser interligada com Telecinese.



Estigma: Disponível somente em conjunto com Mental. As ilusões do personagem são tão realistas que fazem o alvo vivenciar uma tensão ou um choque prejudicial. Para usar Estigma, em primeiro lugar o personagem deve ter sucesso em causar ilusões mentais em sua vítima. Em seguida, deverá fazer uma Disputa Rápida entre IQ e Vontade uma vez por segundo. Se vencer, o personagem cau-

sará *lesão real* equivalente à sua margem de vitória. Ele deve especificar o efeito de dano que pretende usar: baleado, devorado por tigres, carbonizado no ponto zero de uma explosão nuclear etc. Ferimentos apropriados aparecerão no corpo da vítima. Personagens que estejam por perto poderão ver os ferimentos, mas não sua causa; até onde eles saibam, a vítima estará passando por uma convulsão, ataque cardíaco ou atribulação similar. Caso a vítima fique inconsciente por qualquer motivo (inclusive lesões causadas por esta habilidade), o personagem não poderá mais feri-la. +100%.

Iniciativa: Esta forma ampliada de Autossuficiência fornece todos os benefícios daquela ampliação (não é necessário ter ambas) e concede às pessoas ilusórias a semelhança de uma vontade própria. Elas podem conversar e se mover livremente dentro da área de efeito como se tivessem DX, IQ e perícias iguais às do personagem. Isto *não* exige concentração. Esses fantasmas devem ser tratados como PdMs insubstanciais totalmente leais ao personagem, porém eles não têm pensamentos e não podem realizar tarefas pelo personagem; eles meramente reagem ao seu ambiente. +100%.

Mental: Em vez de criar imagens que podem ser vistas por todos, o personagem projeta ilusões na mente de um alvo específico. Ele pode afetar qualquer um que seja capaz de *tocar* ou *ver*; a ampliação Longa Distância é desnecessária. O personagem deve fazer uma manobra Concentrar e realizar uma Disputa Rápida entre sua IQ e a Vontade da vítima. Ele terá um redutor de -1 por pessoa que já esteja afetada. Se vencer, ele assumirá o controle de suas percepções e poderá transmitir impressões sensoriais artificiais, inclusive alterações sutis (como fazer uma nota de \$5 parecer uma de \$100), criações completas (como a vítima se ver na superfície de Marte sem um traje espacial) e privação sensorial total (a menos que o personagem tenha Somente Auditiva ou Somente Visual). Essas ilusões nunca causam dano físico. A área de efeito é irrelevante; tudo acontece na cabeça da vítima. Porém, o personagem não controla os *pensamentos* da vítima. Se ela decidir que nada do que está experimentando faz sentido, ela poderá forçar seu corpo a agir com base no último conjunto de impressões que sentiu serem confiáveis. Se não puder ver o mundo real, ela agirá com -10, mas ainda poderá agir. +100%.

Limitação Especial

Estática: As ilusões do personagem são “poses” inanimadas. Ele não é capaz de criar nenhum efeito que mude ou reaja ao ambiente. Aqueles que percebam a ilusão recebem um bônus de

+4 para perceber que ela é falsa se ela retratar algo que normalmente seria estático, uma vez que os reflexos e as sombras não estão corretas. Se a ilusão representar algo que normalmente se mova, o bônus será de +10. As ilusões estáticas costumam ser mais úteis para ocultamento. Estática é incompatível com Estigma, Independente, Iniciativa, e Somente Auditiva. -30%.

Somente Auditiva: O personagem é capaz de criar sons, mas não imagens. Esta limitação é incompatível com Estendido e Estigma. -70%.

Somente Visual: O personagem é capaz de criar imagens, mas não sons. Esta limitação é incompatível com Somente Auditiva e Estigma. -30%.

Alternativas

Para conjurar criações *materiais*, escolha Criar (pág. 92) para matéria em estado bruto, Arrebatador (pág. 41) para artefatos complexos, e Aliados (pág. 40) com a ampliação Invocável para criaturas. Se o objetivo for simplesmente criar uma cobertura, Obscurecer (pág. 64) será mais barata.

Potencialização

A Ilusão ampliada com Mental é uma habilidade de Telepatia comum na ficção. O poder elemental Luz, a Eletrocinese psíquica e outros poderes ligados à energia tendem a gerar ilusões puramente *físicas*. Os poderes mágicos dos ilusionistas de fantasia costumam ser capazes de criar ambos os tipos de ilusão. Até mesmo poderes divinos e espirituais podem incluir Ilusão, para representar “visões sagradas” ou para impressionar os adoradores. O Talento é somado a todos os testes para qualquer forma de Ilusão.

Neutralizar

50 pontos

A vantagem Neutralizar na pág. MB73 é Neutralizar (Psíquica), e trata-se apenas de uma versão possível da característica mais genérica a seguir.

Este ataque permite que o personagem neutralize *todos* os poderes de sua vítima de determinada fonte. Essa fonte deve ser especificada no momento em que a vantagem é comprada. As possibilidades incluem magia, psiquismo, espiritual e qualquer outra coisa que o Mestre considere suscetível a neutralização. Caso “superpoderes” sejam um fenômeno distinto com uma única fonte, o Mestre poderá permitir Neutralizar contra eles, também. Para afetar poderes com mais de uma origem, compre Neutralizar várias vezes.

Para usar Neutralizar, o personagem deve tocar o alvo. Isto exige uma manobra Ataque em combate corpo a corpo.

Ao atingir o alvo, será necessária uma Disputa Rápida de Vontade. A vítima terá um bônus igual ao seu *melhor* Talento com qualquer dos poderes afetados. Por exemplo, um psi com Talento para PES 4 e Talento para Telepatia 2 resistiria a Neutralizar (Psíquica) com +4.

Se o personagem vencer, neutralizará os poderes de sua vítima por um total de minutos igual à sua margem de vitória. Caso ampliações ou tecnologia avançada (como “grilhões neutralizadores”) gerem um efeito que neutralize o alvo de maneira contínua, esta será a duração *residual* após desativar a habilidade ou remover o item. Se o personagem perder ou empatar, não haverá efeito, mas uma falha crítica no teste de Vontade inutilizará esta habilidade por 1d horas.

Uma vez que determinado objetivo tenha sido neutralizado, não será possível afetá-lo novamente até que seus poderes se recuperem. Vários atacantes *podem* usar Neutralizar no mesmo alvo. Use apenas a maior das durações; as habilidades deles não serão acumuladas de maneira nenhuma.

Neutralizar priva o alvo apenas das habilidades que fazem parte dos poderes cancelados. Ele não afeta o Talento, poderes que não sejam originados da fonte afetada e nem vantagens que não pertençam a poderes (mas veja *Estática e Neutralizar vs. Habilidades Que Não São Poderes*, quadro).

Ampliações Especiais

Ampliações que costumam aparecer na ficção incluem Baseado em HT (adequado para drogas que bloqueiam poderes biológicos ou psíquicos), Prazo Estendido e Longa Distância. As opções específicas para Neutralizar são:

Cósmica: O personagem pode neutralizar *qualquer* poder, independente da fonte. Ele só é capaz de afetar uma fonte por vez, mas pode atacar a mesma vítima repetidamente para afetar várias fontes. Ele ainda não pode drenar Talentos, nem vantagens que não tenham modificadores de poder. Cósmica *não* sobrepuja a resistência automaticamente. Ela proporciona um escopo incrível, mas o alvo sempre terá uma chance de resistir. +300%.

Furto de Poder: O personagem adquire temporariamente os poderes que neutralizar; inclusive todas as suas ampliações e limitações, pela duração normal. Ele não poderá usar Neutralizar novamente até que os poderes “emprestados” se desgastem ou ele os “devolva” (uma ação livre em seu próprio turno). +200%, ou +300% se o personagem não ganhar os poderes roubados, mas pode usar o seu *valor em pontos* para ampliar seus próprios poderes temporariamente.

Estática e Neutralizar vs. Habilidades Que Não São Poderes

Em alguns mundos, as pessoas *sem* poderes são capazes de controlar certas fontes de poderes. Normalmente, isto exige perícias especiais. Por exemplo, as perícias cinematográficas de artes marciais (por exemplo, Lutar à Cegar e Golpe Poderoso) e os poderes do chi dependem ambas da força interior do usuário, mágicas recorrem a energias idênticas àquelas acessadas por poderes mágicos e sacerdotes canalizam o poder sagrado para realizar milagres, seja através da operação de mágicas ou de poderes divinos.

Por questões de consistência, Estática e Neutralizar devem afetar essas capacidades. Por exemplo, Neutralizar (Magia) deve cancelar temporariamente a capacidade de um mago realizar mágicas, ao passo que Estática (Magia) deve funcionar de um modo muito semelhante a uma área de “intensidade de mana nulo”. O usuário não *esquece* suas perícias especiais, elas apenas não funcionam.

Cabe ao Mestre decidir quais perícias (e vantagens) dependem de determinada fonte em seu mundo de jogo. A única regra rápida é que Estática e Neutralizar não devem interferir com vantagens em estado “instintivo” que não sejam associadas com *nenhuma* fonte de poder.

Essas diretrizes também se aplicam a *artefatos* associados a fontes de poderes. Entre os exemplos estão os itens que contêm poderes comprados com limitações de instrumentos (pág. MB116), objetos imbuídos de capacidades permanentes por meio de encantamentos (veja *Itens Mágicos*, pág. MB480) e habilidades especiais similares, bem como dispositivos de superciência ligados a poderes (por exemplo, “tecnopsi”). Por exemplo, Neutralizar (Magia) tornaria uma espada mágica temporariamente em uma espada mundana, ao passo que Estática (Psíquica) bloquearia igualmente sinalizadores telepáticos artificiais e telepatas naturais.

Precisão: O personagem é capaz de neutralizar poderes específicos da fonte afetada, ou até habilidades individuais. Por exemplo, ele pode ser capaz de usar Neutralizar (Psíquica) para drenar somente a Telepatia, ou apenas a Sonda Mental telepática, ou qualquer coisa *menos* a Sonda Mental. Para excluir ou visar uma capacidade, o personagem deve saber que a vítima a possui, e deve declarar suas intenções antes de atacar. +20%.

Limitações Especiais

Habilidade Única: O personagem é capaz de neutralizar somente uma habilidade específica dentro de um poder em particular; por exemplo, *somente* Sonda Mental dentro do poder Telepatia ou *somente* Ataque Inato dentro do poder Calor/Fogo. Esta ampliação é incompatível com Precisão. -80%.

Perturbar: O personagem apenas neutraliza o *controle* da vítima sobre suas habilidades. Todas as habilidades afetadas recebem a limitação Incontrolável (pág. MB113) pela duração normal. O ataque conta como uma “situação de tensão” e faz com que as habilidades imediatamente passem a agir de maneiras imprevisíveis. -20%.

Poder Único: O personagem é capaz de neutralizar somente um poder específico oriundo de uma fonte com diversos poderes associados a ela. O exemplo mais comum é um único poder psíquico (como a PES ou a Telepatia). -50%.

Alternativas

Use Sanguessuga (pág. 98) para roubar atributos em vez de poderes. Escolha Atribulação (pág. 44) com Vantagem Anulada para remover vantagens específicas independentemente de sua origem. Para perturbar os efeitos de um poder *sobre o próprio personagem*, escolha Estática (pág. 94).

Potencialização

Neutralizar serve a antipoderes de todos os tipos, independente da fonte (veja *Antipoderes*, pág. 20). *Qualquer* poder tem a possibilidade de ser capaz de neutralizar poderes “opostos” (veja *Poderes Opostos*, pág. 21). De modo geral, um poder não deve ser capaz de neutralizar a si mesmo, mas o Mestre tem total liberdade para fazer exceções. O Talento é somado à Vontade na Disputa Rápida para neutralizar poderes, mas *não* no teste para acertar o alvo.

Sanguessuga

**25 pontos para o nível 1 +
4 pontos/nível adicional**

Sanguessugas gigantes, estriges, vampiros e muitos outros monstros tradicionais e de filmes “B” sugam a vida de suas vítimas. “Vampiros psíquicos” e espíritos malignos costumam dispensar a tradicional mordida. Superseres sinistros às vezes possuem até mesmo habilidades de roubo de vitalidade à longa distância.

Para usar Sanguessuga, o personagem precisa manter um contato *contínuo* com sua vítima; não basta um breve toque. Em combate, é necessário agarrar ou imobilizar a vítima, o que será trivial se ela estiver inconsciente ou indefesa de alguma outra maneira. Fora de combate, as opções incluem um aperto de mãos ou abraço prolongados ou algum contato mais íntimo.

Enquanto o contato é mantido, cada nível de Sanguessuga permite drenar 1 PV da vítima por segundo. O personagem recuperará 1 PV a cada 3 PV completos que roubar. O personagem não poderá elevar seus PV para além do normal, mas poderá continuar a drenar a vítima sem ser curado. A drenagem será interrompida imediatamente se o personagem soltar a vítima, se ela se libertar ou morrer. Se ela sobreviver, os PV roubados serão curados como qualquer outra lesão.

Sanguessuga 1 custa 25 pontos; os níveis posteriores custam 4 pontos cada. Por exemplo, para drenar 10 PV/segundo é necessário Sanguessuga 10, que custa $25 + 9 \times 4 = 61$ pontos. A critério do MJ, os pontos drenados podem ser convertidos em dados como descrito em *Modificando Dados + Acréscimos* (pág. MB269); por exemplo, 4 PV se tornam 1d, 7 PV se tornam 2d, e 10 PV se tornam 2d+3.

Sanguessuga afeta apenas seres vivos. Ela não é capaz de roubar PV de máquinas ou objetos inanimados. Contudo, o Mestre pode permitir uma habilidade variante: Sanguessuga (Mecânica), que afeta *somente* máquinas. O custo em pontos é idêntico. Com Roubar HT, ela pode representar a capacidade de “gremlins” provocarem panes e falhas em máquinas. Roubar PF não está disponível.

Ampliações Especiais

Para funcionar à distância, Sanguessuga *exige* Imprecação 1 ou 2 (+100% ou +150%) além de Longa Distância (+40%). A Disputa Rápida de Vontade para Imprecação deve ser feita a cada segundo (uma vez por turno, em combate). Cada vitória permitirá roubar 1 PV por nível. Somente é possível afetar uma vítima por vez. Algumas ampliações especiais são comuns:

Cura PF: A cada 3 PV drenados, o personagem restaura 1 PV ou 1 PF. Não é possível elevar o PF para além do normal. +60% se o personagem puder esco-

lher entre curar PV ou PF; +30% se ele curar PF somente quando estiver com os PV completamente curados.

Cura Acelerada: O personagem cura 1 PV por PV roubado. O ataque não fere a vítima mais rápido, mas cura o personagem mais rapidamente. +25%.

Perigo: É possível combinar Roubar PF com um dos modificadores em *Perigo* (pág. MB108) para roubar sonhos (Falta de Sono), calor (Congelamento) e assim por diante. Os PF roubados devem ser considerados como perdidos para o perigo em questão. Quaisquer PF ou PV que o personagem ganhe poderão curar as perdas *dele* causadas pelo mesmo perigo.

Roubar Juventude: O personagem envelhece permanentemente sua vítima em vez de roubar PV. Cada segundo de drenagem a envelhece em uma quantidade de meses igual ao nível do personagem. Consulte *Idade e Envelhecimento* (pág. MB444) para os efeitos de longo prazo, e observe que os alvos com Idade Imutável são imunes. O personagem não se cura, mas pode rejuvenescer em um mês a cada *dois* meses roubados, se assim o desejar. Isto é incompatível com outros modificadores especiais. +300% se as vítimas recuperarem sua juventude quando o personagem morrer; +450% se o roubo for realmente permanente.

Roubar (Outro Valor): O personagem é capaz de roubar ST, DX, IQ, HT, ou PF *em vez* de PV. O roubo de ST reduz a BC e o dano. A drenagem de IQ reduz a Vontade e a Per. Porém, as perdas de ST e HT *não* reduzem PV e PF. As perdas de atributos afetam as perícias baseadas nos valores roubados. A drenagem ocorre na proporção de 1 ponto por nível de Sanguessuga. Ela será interrompida se o valor da vítima chegar a 0. Independente do que for roubado, o personagem recuperará 1 PV (1 PF com Cura PF ou Somente Cura PF) a cada 3 pontos drenados. A vítima recupera os valores perdidos no mesmo ritmo que recupera os PF. O custo depende do que é drenado: -25% para PF (ou +50%, se o personagem drenar PV quando a vítima chegar a 0 PF), +100% para ST ou HT, ou +300% para DX ou IQ. Se for possível roubar mais do que uma das opções, será necessário comprar Sanguessuga várias vezes com diferentes ampliações. Para usá-las simultaneamente inclua Interligação.

Limitações Especiais

Sanguessugas que precisem tocar a pele da vítima possuem a limitação Agente de Contato (-30%). Vampiros tradicionais têm Agente Sanguíneo (-40%), e precisam morder suas vítimas; Dentes Afiados (pág. MB52) são indispensáveis. Essas opções e a opção Longa Distância, discutida anteriormente, são mutuamente exclusivas. Uma limitação adicional é específica para Sanguessuga:

Somente Cura PF: O personagem não é capaz de curar PV. Ele apenas pode usar os PV roubados para restaurar PF perdidos, como descrito em Cura PF. Esta limitação é incompatível com Cura PF. -20%.



Alternativas

Se o objetivo for apenas reduzir PV, PF ou atributos da vítima, considere Ataque Inato (pág. 42) com Imprecação, ou Atribulação (pág. 44) com Penalidade em Atributo. Se o importante for a cura, escolha Regeneração (pág. 70), ou Cura (pág. 49) com Afeta a Si Mesmo.

Se o roubo dos PV alheios aumentar os *poderes* do personagem, será necessário comprar Sanguessuga com um conjunto de habilidades que tenham Gatilho, PV Roubados. As vítimas são “Comuns” e o uso de Sanguessuga é ilegal na maioria dos mundos, portanto esta é uma limitação de -30%. Como alternativa, escolha Reserva de Energia (pág. 119) com Carga Especial, abasteça-a com Sanguessuga e gaste-a com as proezas de aumento dos poderes no Capítulo 4. Para obter poderes roubando-os de outros, use Neutralizar (pág. 96) com Furto de Poder.

Potencialização

Sanguessuga cabe em *muitos* poderes sobrenaturais. Ela é a habilidade que define os assim chamados “vampiros psíquicos”, que podem ter seu próprio poder Vampirismo. Ela também é adequada para poderes divinos e morais sinistros, bem como para poderes espirituais capazes de controlar “vampiros astrais”. Com as limitações adequadas, ela poderia, em vez disso, pertencer a algum poder biológico macabro que permitisse ao usuário obter sustento do sangue... como o vampiro clássico do horror gótico. O Talento é somado a todos os testes para afetar o alvo, inclusive jogadas de ataque para tocar vítimas e testes de Vontade para usar Sanguessuga com Imprecação.

MODIFICADORES

A próxima etapa na criação de uma habilidade é ajustar a(s) vantagem(ns) subjacentes para funcionar de maneira que se encaixe na visão mental do Mestre sobre como ela deve funcionar. Muitas vantagens oferecem opções definidas pelo usuário, ou várias formas ou níveis; e, às vezes, isso é o suficiente. Porém, com a mesma frequência, a única maneira de conseguir as coisas do jeito exatamente correto é incluir *modificadores*. Os modificadores se enquadram em três categorias:

1. *Modificadores especiais*. São os modificadores que aparecem nas descrições das vantagens. Eles ajustam os detalhes de como uma vantagem *específica* funciona, e podem efetivamente convertê-la em uma nova vantagem. A escolha de modificadores especiais é parte da seleção de vantagens. Para dicas e sugestões, consulte a descrição da respectiva vantagem e as observações da seção anterior.

2. *Modificadores de poder*. Esses modificadores transformam uma vantagem em parte de um poder, e só existem em campanhas com poderes. Veja *Avaliação de Modificadores de Poder* (pág. 20).

3. *Modificadores gerais*. As ampliações e limitações apresentadas nas págs. MB101–117 têm aplicabilidade ampla. Pode ser complicado escolher as mais corretas; consulte as seções a seguir para orientações.

Lembre-se que os modificadores, não importa de que tipo, *não podem* reduzir o custo em mais de 80%. Trate um modificador líquido de -80% ou pior como -80%.

SELEÇÃO DE MODIFICADORES

Seguem observações sobre os modos de usar os modificadores do **Módulo Básico** para emular efeitos de mitos, romances, filmes e quadrinhos. As reinterpretações mais radicais e heterodoxas são *opcionais*; seu uso em qualquer campanha está sujeito à aprovação do Mestre.

Acesso

veja pág. MB110

Se uma habilidade funcionar somente em uma situação que se aplique em uma porcentagem de tempo facilmente calculável (por exemplo, “Apenas aos domingos” é 14% do tempo), defina o valor de acordo com a tabela nesta página.

“Apenas em supers” vale -50% em cenários nos quais supers componham *muito* menos que 1% da população em geral, como é o caso na maioria das histórias em quadrinhos. Em mundos nos quais haja uma porcentagem significativa de pessoas com poderes, use a tabela. Esta limitação *não* se aplica a Neutralizar, Estática ou a qualquer outra vantagem que apenas afete portadores de poderes, em primeiro lugar.

Uma limitação comum sobre habilidades de influência mental é “Apenas aqueles com os quais o operador tenha uma língua em comum”. Ela vale -10%, e é válida somente em habilidades que *já* exijam que o usuário fale, como aquelas com Base Auditiva.

Habilidades que permitam desafiar a gravidade, como Aderência, Caminhar no Ar, Caminhar sobre Líquidos etc., costumam ter “Apenas durante o movimento”. Se o usuário parar de se mover, cairá. Esta limitação valerá -10% se ele precisar dar pelo menos um passo por segundo, -20% se tiver que andar com metade do Deslocamento, ou -30% se tiver de usar todo seu Deslocamento. Ela é incompatível com Uso Total (pág. 112).

Algumas habilidades sobrenaturais exigem que outros realizem rituais ou adoração para que funcionem. Para avaliar “Apenas com Assistentes”, divida *pela metade* o valor básico em pontos concedido por Manutenção (pág. MB149) para aquela quantidade de pessoas e anote-o como porcentagem; por exemplo, 11–20 pessoas equivale a -25%.

Uma limitação que impede um ataque de funcionar em alvos que ele não poderia afetar de qualquer maneira é *insignificante*, e não vale um desconto. Por exemplo “Não funciona em máquinas” não é válida para um Ataque por Fadiga (as máquinas não têm PF), e “Apenas em psíquicos” não é permitida para Neutralizar (Psíquica).

Por fim, limitações como “Apenas ao usar a habilidade X” são proibidas se a habilidade limitada tiver uma Interligação com X.

Porcentagem do Tempo em que a Habilidade Funciona	Valor da Limitação
1–6%	-40%
7–18%	-35%
19–31%	-30%
32–46%	-25%
44–56%	-20%
57–68%	-15%
69–81%	-10%
82–93%	-5%
94–100%	-0%

Acompanhamento

veja pág. MB102

Acompanhamento é válido somente para ataques que normalmente não possam ignorar a RD. Se um ataque *normalmente* for capaz de ignorar a RD (por exemplo, Sanguessuga) e funcionar apenas se uma arma natural, como Garras, Dentes, etc. atravessarem a RD, use a limitação Agente Sanguíneo (-40%) em vez disso.

Acurado

veja pág. MB102

Qualquer habilidade com a ampliação Longa Distância (pág. MB107) pode ter Acurado. Consulte *Confiável* (pág. 108) para uma ampliação que afete testes além daqueles usados para ataques à distância.

Afeta Insustancial

veja pág. MB102

Afeta Insustancial é comum em habilidades de poderes divinos, mágicos, psíquicos e espirituais. As vantagens modificadas por ela afetam os usuários de Clarissenciência, Saltador ou Dobra com o modificador Projeção, e não apenas os alvos que usam a Insustancialidade verdadeira. O Mestre pode permitir a variável a seguir:

Afeta Insustancial (Seletiva): O personagem pode escolher afetar *apenas* alvos insustanciais, *apenas* alvos substanciais ou todos os alvos. (Se o personagem puder afetar apenas alvos insustanciais, deverá ter a limitação Apenas Insustancial; veja a pág. 110). +30%.

Afeta a Matéria

veja pág. MB102

Aqueles que possuam Clarissenciência, Saltador ou Dobra com os modificadores Projeção, Forma de Sombra ou qualquer habilidade similar que os deixe *efetivamente* insustanciais, poderão usar este modificador para permitir que as vantagens que normalmente não afetariam o mundo físico sejam capazes de fazê-lo. Assim como Afeta Insustancial, existe uma variante em alguns mundos:

Afeta a Matéria (Seletiva): O personagem pode escolher afetar *apenas* alvos substanciais, *apenas* alvos insustanciais ou todos os alvos. +50%.

Agente de Contato

veja págs.
MB102, MB110

Atacantes que precisem tocar as vítimas com *sua* pele exposta devem ter Base Tátil, não Agente de Contato; consulte *Base Sensorial* (pág. 101).

Agente Sanguíneo

veja págs.
MB102, MB110

Quando um ataque do tipo que *normalmente* ignora a RD (como Sangues-suga) depender de uma arma natural, como Garras ou Dentes, penetrarem a RD da vítima, aplique a limitação Agente Sanguíneo. Não use Acompanhamento; ele serve para ataques que normalmente *não podem* ignorar a RD.

O Agente Sanguíneo também é uma limitação válida para ataques nos quais o *atacante* deva sangrar sobre sua vítima. Quando o Agente Sanguíneo funcionar “ao contrário” desta maneira, o atacante deverá sofrer pelo menos 1 PV de lesão de um ataque por corte, perfurante ou por perfuração, e então certificar-se que seu sangue alcance o alvo. Isto ocorre automaticamente com Aura; caso contrário, exigirá uma jogada de ataque normal. O Mestre pode determinar que tais ataques simplesmente não funcionem embaixo d’água ou em outros ambientes em que o sangue seria diluído ou escoado. A RD do alvo funciona normalmente. Esta variante vale -40%.

Alcance Ampliado

veja págs. MB102

Alcance Ampliado não é permitido para as vantagens cuja distância de uso depende do nível da vantagem. Para aumentar a distância de uso dessas características, é necessário comprar mais níveis da vantagem. Ao aplicar esta ampliação a uma característica que normalmente não funcione à distância, Longa Distância (pág. MB107) é um pré-requisito.

Alcance Reduzido

veja págs. MB110

Ao aplicar esta limitação a uma característica que normalmente não funcione à distância, Longa Distância (pág. MB107) é um pré-requisito.

Apenas em Emergências

veja págs. MB110

Uma “emergência” é qualquer evento que cause grave tensão mental, emocional ou física. A maioria das situações que envolvem testes de autocontrole para desvantagens, Verificações de Pâ-

nico ou testes de HT para ferimentos graves se qualificam. O Mestre também deve permitir que um herói com Código de Honra, Senso do Dever ou Voto que o induza a proteger outros use esta habilidade para ajudar uma pessoa inocente que esteja em perigo *imediatamente* (sendo assaltada, em meio a uma queda fatal, sofrendo um ataque cardíaco etc.).

Área Seletiva

veja págs. MB103

Habilidades sem Efeito de Área ou Cone podem ter “Efeito Seletivo” por +20% se tiverem o potencial para afetar uma área ou vários alvos *ativamente*. O MJ deve definir os detalhes, usando os exemplos a seguir como inspiração:

- *Ataques com Fogo Contínuo*. Um ataque com Efeito Seletivo e Fogo Contínuo pode cobrir uma área ocupada tanto por inimigos quanto por aliados, sem correr o risco de um incidente de “fogo amigo”. O MJ pode permitir Efeito Seletivo até mesmo em ataques com CdT 1. Isto evitará que tiros atinjam aliados na linha de fogo caso errem o alvo ou provoquem superpenetração. Ambas as opções são adequadas para as “balas inteligentes” vistas na ficção científica pulp.

- *Pele Elástica, Invisibilidade e Metamorfose com a limitação Glamour*. Isto evita que o usuário não seja reconhecido ou percebido por seus aliados... e permite que ele faça seus inimigos parecerem malucos (“Mas que *homem*? Você está falando com um cachorro!”).

- *Ilusão*. Outra maneira de fazer as pessoas parecerem malucas!

- *Telecomunicação*. Permite que o usuário escolha quem é capaz de receber ou compreender uma transmissão aberta (por exemplo, por Rádio ou Diapsiquia com a ampliação Transmissão Aberta). Esta combinação é útil para simular comunicadores táticos seguros.

- *Terror*. Apropriado para dragões, divindades e outras entidades poderosas capazes de desmoralizar seus inimigos sem apavorar seus próprios aliados.

Nem a Área Seletiva comum nem o Efeito Seletivo são compatíveis com Sempre Ativa (que somente será uma limitação se o personagem *não puder* escolher quem será afetado), ou com vantagens que ofereçam a ampliação especial Discriminatório.

Assinatura Discreta ou Inexistente

veja págs. MB103

Estas ampliações fazem com que *qualquer* habilidade se torne menos perceptível; elas não servem apenas para

ataques. Se o Mestre quiser maior detalhamento, ele poderá cobrar +5% para cada -2 em testes para perceber a habilidade, e tratar -10 (+25%) como “indetectável”. Essas penalidades se aplicam a testes de Sentidos para perceber a maioria das habilidades, ou a tentativas sobrenaturais de rastrear aquelas que sejam mágicas, psíquicas, etc. Se a habilidade for óbvia e rastreável, a ampliação deve ser comprada duas vezes para frustrar ambas as formas de detecção.

Ataque Corpo a Corpo

veja págs. MB111

O Ataque Corpo a Corpo resulta em um efeito semelhante a garras de energia ou uma espada flamejante. O efeito se estende a partir do corpo do usuário, o que permite a ele atacar e aparar. Habilidades que funcionam “somente com o toque” e peçam um leve toque manual possuem Alcance C e não são capazes de aparar (-35%). Habilidades que exijam contato com a pele exposta *também* têm Agente de Contato (-30%), enquanto os ataques capazes de contornar a RD devem incluir Imprecação 1 (+100%) se a resistência for possível, ou Cósmica (+300%) se não for. Ataque Corpo a Corpo transforma uma vantagem de ataque em uma arma de combate corpo a corpo *baseada no poder*, e não *na ST*; o dano não é cumulativo com o dano por GdP ou GeB. O usuário fica capaz de manusear seu ataque com uma mão. O Mestre pode permitir modificadores que relaxem essas restrições, possivelmente transformando o Ataque Corpo a Corpo efetivamente em uma *ampliação*:

Ataque Corpo a Corpo (Aparar Destrutivo): O ataque do personagem danifica as armas que ele apara ou que o aparam. Faça a avaliação de dano normalmente e aplique-a à arma de seu inimigo em caso de uma defesa aparar bem-sucedida por qualquer um dos dois. Estabeleça o preço do Ataque Corpo a Corpo da forma costumeira, e inclua uma ampliação de +10%.

Ataque Corpo a Corpo (Duplo): A habilidade do personagem gera *duas* armas de combate corpo a corpo, normalmente uma em cada mão, permitindo um Ataque com Duas Armas (veja págs. MB417). Estabeleça o preço do Ataque Corpo a Corpo da forma costumeira, e inclua uma ampliação de +10%.

Ataque Corpo a Corpo (Baseado em ST): Apenas para Ataques por Contusão, por Corte e por Perfuração. O personagem pode adicionar seus dados de dano por GdP ou GeB ao dano de seu Ataque Inato. Defina o Ataque Corpo a Corpo da maneira usual e em seguida adicione uma ampliação de +100%.

(Este modificador tem um melhor custo-benefício que a ST de Golpe; o Mestre pode desejar reservá-lo para gêneros cinematográficos.)

Atraso

veja pág. MB111

A variante Tempo de Exposição é permitida e apropriada para vantagens que funcionam como Imprecações (por exemplo, Controle da Mente). Ela representa uma compulsão que se apodera da vítima *lentamente* enquanto ele vê a pessoa que a influencia ou conversa com ela. Ela é inútil para uso em combate, mas também é sutil o suficiente para não ser percebida em situações sociais. O valor da limitação permanece inalterado.

Aura

veja pág. MB103

Criaturas que sangrem ácido, chamas e assim por diante quando feridas, têm um Ataque por Queimadura ou por Corrosão que combina Aura (+80%) com Sempre Ativa (-20%), Agente Sanguíneo (-40%), e Ataque Corpo a Corpo (-30%), com total líquido de -10%. Sempre Ativa vale -20%, pois é um inconveniente o personagem fritar suas posses sempre que se corta. O Agente Sanguíneo funciona “ao contrário” neste caso; consulte *Agente Sanguíneo* (pág. 100) para mais detalhes.

Base Sensorial

veja págs.
MB103, MB111

É possível “inverter” Base Sensorial para criar uma habilidade que funcione por meio dos sentidos do *usuário*. Para afetar seu alvo, ele deverá ser capaz de vê-lo com seus olhos sem auxílio (Base Visual), ouvi-lo com seus próprios ouvidos (Base Auditiva), tocá-lo com as mãos nuas (Base Tátil) e assim por diante. Caso ele não seja capaz, ou se estiver privado de seu sentido (por exemplo, vendado, no caso de Base Visual, ou com luvas grossas, no caso de Base Tátil), ou usando um intermediário tecnológico ou paranormal, sua habilidade não funcionará. Esta variante é permitida somente como uma *limitação* sobre uma vantagem que normalmente não seja afetada pela RD, e concederá seu desconto costumeiro.

Exemplo: Um robô que analise minerais por meio da detecção de quantidades mínimas de poeira suspensa no ar possui Detectar (Minerais; Base Olfativa, -20%), e não poderá usar sua habilidade no vácuo ou por dentro de um traje lacrado.

Baseado em (Atributo Diferente)

veja pág. MB103

Alguma entidades sinistras (por exemplo, demônios) podem “apontar” Atribuições, Controle da Mente e assim por diante, contra as fraquezas de suas vítimas. Se o Mestre permitir, um ataque pode ter várias instâncias desta ampliação, o que permitiria ao usuário escolher como seu ataque é resistido. Cada atributo, *inclusive* aquele que resiste ao ataque normalmente, custa +20%. Por exemplo, para visar IQ, HT, ou Vontade, o custo será +60%. O atacante deverá escolher o atributo alvo antes de atacar.

O Mestre pode permitir este modificador em vantagens que exijam do usuário um teste contra *sua própria* DX, IQ, HT, Vontade ou Per, deslocando o teste para algum outro desses valores. O custo continua sendo +20%. Ele poderá assumir esta ampliação duas vezes, para mudar seu próprio teste e o teste de seu alvo, se isso for lógico.

Bombardeio

veja pág. MB111

O Bombardeio é uma limitação legítima para ataques com Efeito de Área e Cone capazes de conjurar algo que ataque a todos na área, em vez de realmente “bombardeá-la”. O exemplo clássico é um enxame de pragas que mordem. Neste caso, o “NH efetivo” do ataque será o NH daquilo que for convocado pelo ataque. Tais ataques costumam ter Bloqueável (pág. 110).

Cíclico

veja pág. MB104

Se o ataque for contagioso, personagens que entrem em contato com as vítimas deverão fazer um teste de HT, como descrito em *Contágio* (pág. MB443). “Ligeiramente contagioso” (+20%) significa que o contato exigido é segurar uma vítima infectada, ou ser segurado por ela, durante um ciclo *inteiro*, ou entrar em contato com fluidos corporais. “Altamente contagioso” (+50%) significa que os efeitos se alastram com o menor toque.

Cone

veja pág. MB104

As observações em *Efeito de Área* (pág. 103) também se aplicam a Cone. A única diferença é que o usuário multiplica o custo em PF das vantagens que não são ataques pela largura máxima do cone, em vez de um raio em metros.

Ao combinar Cone com Imprecação, que não possui um parâmetro Max, su-

ponha que o cone se abre por um metro para cada metro da distância. Ele desenvolve sua largura máxima em uma distância igual a essa largura (a cinco metros para um cone com cinco metros de largura, por exemplo), e não tem *nenhum efeito* sobre alvos mais distantes. Defina o modificador de distância separadamente para cada alvo dentro do cone, de acordo com as regras normais para Imprecação.

Cósmica

veja pág. MB105

As novas opções a seguir são *poderosas*, não servem para todas as campanhas:

Não exige teste. Apenas para habilidades que exigem um teste de habilidade. A vantagem do personagem funcionará se ele tiver *qualquer* possibilidade de sucesso. Aplique todos os modificadores costumeiros ao NH básico. Se o NH efetivo for 3 ou mais, ele será bem-sucedido; nem se preocupe em jogar os dados. O único jeito do personagem fracassar será se o NH efetivo ficar abaixo de 3. Ele *pode* adicionar esta ampliação a ataques, mas não a habilidades com efeitos baseados completamente na margem de sucesso. Isso exclui habilidades resistidas como Controle da Mente e Imprecações. +100%.

Sem defesa ativa. Somente para ataques dos quais o alvo possa se esquivar, bloquear ou aparar. O alvo não receberá defesa ativa contra o ataque, não importa o quão rápido ou treinado seja. Se a jogada de ataque for bem-sucedida, o personagem *acertará*. A RD da vítima, bem como outras proteções puramente passivas funcionam normalmente, e esta ampliação não impede as jogadas de *resistência*. +300%.



As opções de Cósmica são cumulativas. Por exemplo, um Ataque Inato que não exija uma jogada de ataque (+100%), não permita defesa ativa (+300%) e ignore a RD (+300%) terá +700%. Uma manobra Ataque permitirá que o perso-

nagem aplique imediatamente sua avaliação de dano sobre os PV do alvo!

Nenhuma versão de Cósmica ignora a jogada de resistência contra Atribuições, Controle da Mente, Imprecações e habilidades similares. Apesar de seu nome, “ataque irresistível” simplesmente ignora proteções como RD e Escudo Mental; ele não cancela a possibilidade do alvo resistir.

Em um ataque usado como veículo, todas as formas de Cósmica aumentam o custo do Acompanhamento no ataque de acompanhamento.

Cósmica como Modificador de Poder: No nível de +50%, Cósmica costuma ser um modificador de poder (veja pág. 26). Para habilidades com este modificador, reduza o custo *total* de todas as opções de Cósmica em +50%. Efetivamente, os primeiros +50% de Cósmica são embutidos. Ao usar *Poderes, Grandes e Pequenos* (pág. 32), cada escalão terá um custo de ampliação e pagará um extra igual a esse custo para um ataque prolongado, ou cinco vezes esse custo para um ataque irresistível. “Não exige teste” e “sem defesa ativa” têm o custo integral, menos o valor da ampliação do escalão.

Cósmica vs. Cósmica: Quando habilidades cósmicas entrarem em conflito, trate-as como se *nenhum* dos lados tivesse Cósmica. Por exemplo, a RD com Cósmica é subtraída de ataques “irresistíveis” com Cósmica. Os poderes não exatamente cósmicos em *Poderes, Grandes e Pequenos* contam como Cósmicos apenas contra patamares inferiores, e apenas os poderes de escalões superiores contam como Cósmicos contra habilidades em estado instintivo. Poderes no *mesmo* escalão interagem como se nenhum deles fosse Cósmico.

Custa Fadiga

veja pág. MB111

Personagens que incluem Custa Fadiga em um Ataque Inato com a ampliação Variável poderão, mediante permissão do Mestre, especificar que o custo em PF seja proporcional aos dados de dano usados. Para determinar o tamanho da limitação:

1. Defina o custo em PF da habilidade com efeito *total*.
2. Divida esse custo máximo em PF pelo máximo de dados de dano do ataque para saber o custo em PF por dado.
3. Multiplique o custo por dado pela “média” dos dados de dano — $(1 + \text{quantidade máxima de dados})/2$ — para determinar o custo médio em PF.
4. Ignore todas as frações.

O resultado será o número de níveis de Custa Fadiga a serem assumidos.

Regra Opcional: Modificadores por Multiplicação

Normalmente, ampliações e limitações são *aditivas*, some-as e aplique o modificador total ao custo da vantagem. Por exemplo, +20% em ampliações e -50% em limitações resultam em -30%, portanto a habilidade custa 70% do custo da vantagem.

Opcionalmente, o Mestre pode tratar as ampliações e limitações como *multiplicativas*. Em primeiro lugar, some e aplique as ampliações. Em seguida, totalize as limitações (reduzindo qualquer total maior que -80% para -80%) e aplique-as ao resultado. No exemplo dado, +20% em ampliações aumentariam o custo da habilidade em 120% do custo da vantagem, e então os -50% em limitações reduziriam isto a 60%.

Caberá ao Mestre decidir qual modelo usar. Os resultados *não são* os mesmos (embora sejam próximos, no caso de modificadores pequenos), portanto, não se recomenda usar ambos. O modelo aditivo é um bom padrão, mas o modelo multiplicativo pode ser mais justo para campanhas onde grandes ampliações (como Cósmica, +300%) ocorrem rotineiramente.

Exemplo: Laser Lad possui Ataque por Queimadura 10d com Variável e Custa Fadiga. Seu custo em PF com efeito total é 20. Seu ataque exige 20/10 = 2 PF por dado. Sua “média” de dados de dano é $(1+10)/2 = 5,5d$, portanto, o custo médio em PF é $2 \times 5,5 = 11$ PF. Ele escolhe Custa Fadiga 11, por -55%. Quando ataca, ele paga 2 PF por 1d, 4 PF por 2d e assim por diante, até os 20 PF por 10d.

O mesmo método deve ser usado para adicionar um custo em PF variável a habilidades que não sejam de ataque e venham em níveis; basta substituir os níveis de efeito por dados. Habilidades que não sejam ataques *não* precisam da ampliação Variável para usar esta opção (veja *Variável*, pág. 107).

Em campanhas com poderes, o MJ pode exigir Custa Fadiga nas habilidades, exceto aquelas completamente passivas, forçando assim os heróis a pensar estrategicamente em vez de sair jogando seus poderes pra cima de todos os problemas. Isso é especialmente apropriado no caso de poderes que devam ser misteriosos. Isso também pode ajudar a equilibrar os poderes contra mágicas e perícias cinematográficas de artes marciais.

Custo em Pontos de Fadiga Reduzido

veja pág. MB105

Em situações nas quais as regras multipliquem o custo em PF para usar uma habilidade, esta ampliação subtrairá do custo 1 PF por nível *após* a multiplicação. Por exemplo, ao usar Cura com Efeito de Área e Custo em Pontos de Fadiga Reduzido, o custo em

PF deve ser multiplicado pelo raio, e só então ser reduzido.

De Cima

veja pág. MB105

O alvo de um ataque vindo De Cima se defende com uma penalidade de -2 na primeira vez que é atacado; depois disso, considere que ele está alerta (veja *Ataques Vindo de Cima*, pág. MB402). Defesas contra ataques que dão a volta no alvo e o atingem por trás também estão sujeitas a uma penalidade de -2 (veja *Ataques “Esquivos”*, pág. MB391). O Mestre pode permitir uma variante especial:

Ataque Surpresa: O ataque do personagem é *originado* por trás do alvo. Vítimas que tenham Visão 360 Graus ou Visão Periférica têm defesa normal, ao passo que aqueles com Noção do Perigo poderão se defender com redutor de -2 se tiverem sucesso em um teste de Percepção. Caso contrário, não será possível nenhuma defesa ativa. Isto é mais adequado para ataques que se teleportam ou emergem de portais extra-dimensionais por trás do alvo. +150%.

Destreinado

veja pág. MB111

As habilidades com Destreinado não recebem *nenhum* benefício do Talento. Isto ocorre em conjunto com os outros efeitos da limitação. Habilidades que exijam um teste para serem usadas podem ter esta versão especial:

Difícil de Usar: O personagem tem uma penalidade em todos os testes para

usar sua habilidade, e o Talento não ajuda. Cada nível de Difícil de Usar impõe um redutor de -3. Isto é incompatível com Confiável (pág. 108) e proibido para ataques à distância (mas consulte *Impreciso*, pág. MB113). -5% a cada redutor de -3, até um máximo de -12.

Desvantagem Temporária

veja pág. MB111

Personagens que utilizam poderes malignos, habilidades psíquicas que os levam à insanidade e coisas do tipo, costumam sofrer um colapso mental no momento em que ativam seus dons. Para simular isto, selecione uma desvantagem mental que exija um teste de autocontrole (por exemplo, Fúria ou Piromania), especifique um número de autocontrole igual a “N/D” e defina o preço de Desvantagem Temporária como se a desvantagem valesse 2,5 vezes seu custo relacionado (ignore frações). O uso da habilidade *sempre* causa os efeitos especificados para um fracasso no teste de autocontrole.

Exemplo: El Tigre entra em estado de fúria imediatamente ao usar Forma Alternativa (Tigre). Fúria vale -10 pontos, portanto valerá -25 pontos se for irresistível. El Tigre terá uma limitação de -25%, e deverá *obrigatoriamente* atacar de modo selvagem qualquer um que esteja perto dele quando usar sua habilidade.

Uma vantagem “sempre ativa” pode ter Desvantagem Temporária. Em vez de afetar o personagem, de modo geral, a desvantagem terá o potencial de desativar a vantagem. Consulte *Cibernética* (pág. MB47) e *Habilidades Cyberpunk* (pág. 116) para mais informações. Neste caso, “temporária” significa que a desvantagem será irrelevante após fazer a vantagem falhar.

Divisor de Armadura

veja págs.
MB105, MB112

O Mestre pode permitir este modificador, como ampliação ou limitação, sobre ataques afetados por defesas especializadas além da RD. Ajuste o nível da defesa da mesma maneira que faria com a RD. Por exemplo, uma Atribulação com Base Visual (que ignora a RD) poderia incluir Divisor de Armadura (5) para reduzir os efeitos de Visão Protegida de +5 para +1.

Ao usar esta opção com a *limitação* Divisor de Armadura, trate os alvos que não tenham a defesa especializada como se tivessem o nível mais baixo da defesa.

Por exemplo, um feixe de radiação com pouco poder de penetração pode ser um Ataque por Toxina com Radiação e Divisor de Armadura (0,5). Alvos com Tolerância à Radiação receberiam o *dobro* de seu divisor; aqueles sem Tolerância à Radiação receberiam os benefícios de Tolerância à Radiação 2 (o menor nível).



Efeito Colateral

veja pág. MB105

Um Ataque Inato com Efeito Colateral pode ter Baseado em (Atributo Diferente) para deslocar o teste de resistência da HT para algum outro atributo. Esse valor também deve ser usado em vez da HT nas fórmulas da duração. Ele é especialmente adequado para um ataque sobrenatural que produza um efeito semelhante a uma maldição e esteja ligado à gravidade do ferimento, mas seja mais logicamente resistido por Vontade que por HT.

Efeito de Área

veja pág. MB105

Para vantagens que *já* afetem uma área normalmente, a área de efeito às vezes depende do nível da vantagem. Se for o caso, a única maneira de ampliar a área será comprar um nível maior da característica — o Efeito de Área fica proibido.

O Efeito de Área faz com que seja possível afetar grupos de pessoas com vantagens que *não* sejam ataques e nor-

malmente afetem apenas um alvo; por exemplo, Cura, Controle da Mente e Telecinese. Várias regras especiais aplicam-se a essas habilidades:

- Se a vantagem tiver um custo em PF, multiplique-o pelo raio em metros. Pagar este custo permite que o usuário afete a todos os que estiverem na área; ele não precisará pagar PF separadamente para cada objetivo. Por exemplo, sobre um único objetivo, Cura custará 1 PF para cada 2 PV curados; sobre todos em um raio de 8 metros, custará 8 PF para cada 2 PV curados (que o Mestre pode interpretar como 4 PF por PV).

- Se a vantagem afetar o alvo com uma Disputa Rápida, o usuário deverá fazer uma Disputa *separada* com cada vítima em potencial na área.

- Se a vantagem especificar uma penalidade para afetar cada vítima após a primeira, o usuário terá uma penalidade igual ao número *total* de vítimas em potencial, menos uma, em seu teste para cada objetivo. Por exemplo, para usar Controle da Mente (Efeito de Área) sobre quatro pessoas de uma vez, faça o teste para afetar *cada* uma delas com um redutor de -3.

- Se a vantagem tiver efeitos definidos pelo usuário, eles deverão ser os mesmos para *todos* os objetivos. No exemplo anterior de Controle da Mente, o controlador poderia dizer a todas as suas quatro vítimas: “Ataquem aqueles homens na porta!”. Porém, ele *não* poderia ordenar, “João, salve a garota. Paul, pegue o baú do tesouro. George e Ringo, ataquem os homens na porta!”. Se a habilidade for contínua, será necessário um segundo (ou o tempo costumeiro para a vantagem, se for maior) para especificar efeitos diferentes para um objetivo em particular, e durante esse tempo, os outros continuarão a experimentar o último efeito especificado.

Efeito Incômodo

veja pág. MB112

Consequências mais graves que o usual nos termos das regras opcionais do Capítulo 4 podem ser Efeitos Incômodos. Os exemplos incluem a incapacidade de afetar determinado objetivo por 24 horas após um fracasso ao usar *Tentativas Repetidas* (pág. 159), ou a necessidade de verificar a incapacitação após *qualquer* fracasso com o uso de *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156). Cada inconveniente desse tipo vale -5%.

Uma habilidade que impeça o uso de determinadas perícias enquanto estiver ativa renderá -5% *se* o Mestre achar que as perícias que ela perturba seriam especialmente úteis com aquela habilidade. Por exemplo, um robô movido a

foguete que não seja capaz de usar Furtividade durante o voo poderia receber -5% em Voo. Personagens cujas habilidades representem um inconveniente *grave* podem usar esta variante:

Solavanco: O personagem sofre efeitos nocivos ao usar sua habilidade. Ele deve escolher entre Penalidade em Atributo, Atordoamento, Incapacitação, e Irritante, conforme descritos em Atribulação (pág. MB43–44). Se ele sucumbir por um minuto (um *segundo*, no caso de Atordoamento) e puder fazer um teste de HT uma vez a cada minuto (segundo) posterior para se recuperar, deve-se aplicar uma limitação com o mesmo tamanho das ampliações equivalentes. Se ele tiver direito a um teste de HT para resistir e os efeitos durarem uma quantidade de minutos (segundos) igual à margem de fracasso, esse custo deve ser dividido pela metade. Por exemplo, Nauseado vale +30% em Atribulação, portanto a náusea vale -30% se for automática, ou -15% se for resistível.

Emanação

veja pág. MB112

O Mestre pode permitir Emanação em conjunto com Explosão (pág. MB108) em vez de Efeito de Área. Use esta combinação para simular granadas antipessoais montadas na estrutura de um veículo blindado... ou o ataque de uma criatura que se acende como uma fênix sem destruir a si mesma.

Fogo Contínuo

veja pág. MB105

Fogo Contínuo pressupõe que o ataque usará sua CdT ao longo de um segundo inteiro, mas algumas armas de projéteis de NT8+ disparam toda a sua CdT em uma minúscula fração de segundo. Elas atiram tão rapidamente que o recuo não é sentido até *depois* da rajada inteira já estar no ar. O fluxo de projéteis resultante é muito semelhante a um feixe. A opção a seguir simula isso:

Fogo Instantâneo: A CdT completa do personagem é disparada quase que instantaneamente. Siga as regras para *Fogo Contínuo* (pág. MB373), porém o personagem terá *dois* acertos adicionais por ponto na margem de sucesso da jogada de ataque. Ao usar o fogo contínuo contra alvos imóveis (veja pág. MB409), *qualquer* sucesso significará que o personagem acertou todos os tiros. Porém, ele não poderá atacar vários alvos em uma área com tiros espalhados ou fogo de retenção; ele poderá atacar apenas *um* alvo. Isto custará +10% além do custo do Fogo Contínuo, e será incompatível com o Recuo Adicional.

Gasto Adicional de Tempo

veja pág. MB112

Gasto Adicional de Tempo significa que a habilidade está disponível constantemente, mas exige um “tempo de preparo” prolongado imediatamente antes do uso, deixando-a indisponível em situações de “reação rápida”. Não é a mesma coisa que Requer Preparo, que permite ao usuário se preparar com antecedência, concedendo um único uso com o qual ele é capaz de reagir *instantaneamente*. Para manter ambas equilibradas, o Mestre poderá limitar os heróis a dois níveis de Gasto Adicional de Tempo, o que teria valor igual ao nível mais baixo de Requer Preparo.

Quando Gasto Adicional de Tempo resultar em mais de um segundo de Preparar para usar uma habilidade, *será* possível interromper o usuário, da mesma maneira que se ele estivesse se concentrando (veja pág. MB366).

Gatilho

veja pág. MB112

Ferimentos são Gatilhos completamente válidos. Já que um herói desesperado quase sempre é capaz de encontrar uma maneira de ferir a si mesmo, este Gatilho é Muito Comum... e como as lesões são perigosas por definição, a limitação vale -15%. Isto *não* é a mesma coisa que Agente Sanguíneo (pág. 100) “ao contrário”. Não é preciso sangrar sobre uma vítima ou sofrer uma forma específica de ferimento; até mesmo 1 PV de trauma por impacto já bastará.

Guiado ou Teleguiado

veja pág. MB106

Mísseis cinematográficos não são destruídos quando erram o alvo... eles dão a volta e fazem outra tentativa. Inclua +10% na ampliação para cada tentativa depois da primeira; por exemplo, um ataque Guiado que tenha três oportunidades de atingir o alvo custará +70%. Se o ataque inicial errar, faça uma nova jogada um segundo depois, com o mesmo NH efetivo da primeira tentativa. Jogue novamente uma vez a cada segundo até que o ataque atinja o alvo ou esgote suas tentativas adicionais; ou, no caso de Guiado, até o atacante parar de guiá-lo.

Para ataques com Fogo Contínuo e Guiado ou Teleguiado, a jogada de ataque deve ser feita normalmente, mas valerá para todo o *conjunto* de mísseis. O Sucesso significa que um míssil atingiu o alvo, mais uma quantidade de mísseis adicionais igual à margem de sucesso, até um máximo igual à CdT do ataque.

Imprecação

veja pág. MB106

Uma Imprecação afeta alvos substanciais e insubstanciais da mesma maneira, quer o usuário seja substancial ou insubstancial. Isto faz com que a Imprecação seja especialmente adequada para habilidades divinas, mágicas, psíquicas e espirituais. Em alguns cenários, ela pode estar disponível *somente* para habilidades com modificadores de poder sobrenaturais.

Inconstante

veja pág. MB113

O Mestre pode permitir que os ataques naturais tenham um parâmetro “Mauf.” similar àquele usado para instrumentos e armas de fogo embutidas. Isto é especialmente adequado para habilidades originadas de drogas ou cirurgias experimentais, ou de engenharia genética ou mutações *cinematográficas*. No caso de uma jogada de ataque igual ou superior ao Mauf., jogue 3d:

3–4 — Não é possível ativar a habilidade, a qual fica incapacitada. Consulte *Duração de Lesões Incapacitantes* (pág. MB422) para determinar o tempo de recuperação. Em alguns mundos, um teste de Bioengenharia, Medicina ou Cirurgia poderá acelerar a recuperação.

5–8 — Não é possível ativar a habilidade, a qual fica temporariamente indisponível. Após três segundos, o personagem deve fazer um teste de HT. Com um sucesso, a habilidade volta a funcionar. Caso contrário, será necessário esperar mais três segundos e então fazer um novo teste. Uma falha crítica em qualquer um desses testes significa que a habilidade fica incapacitada, como descrito em 3.

9–11 — O ataque dispara um único tiro e então falha, como descrito em 5.

12–14 — Como 5.

15–18 — Como 3, mas o ataque também desgasta o usuário. Ele sofre 1d-3 (mínimo de 1) de fadiga e de lesão. A RD não oferece proteção.

Incontrolável

veja pág. MB113

Situações que envolvam testes de autocontrole para desvantagens, Verificações de Pânico ou Testes de HT para Ferimentos Graves se qualificam como as “situações de tensão”; consulte *Apenas em Emergências* (pág. 100). Desvantagens que não permitam testes de autocontrole também podem disparar esta limitação. Por exemplo, um herói com Pacifismo pode vir a perder o controle se forçado a cometer violência.

Qualquer um que escolha Incontrolável deverá especificar a “inteligência” que controla sua habilidade: o seu subconsciente ou *alguma outra coisa*. O seu subconsciente usará os *seus* valores para todos os testes, e sua primeira prioridade sempre será lidar com a causa da tensão. Por exemplo, se uma super estivesse prestes a perder o controle de seu Raio da Morte devido a um ferimento grave, sua habilidade visaria em primeiro lugar quem quer que tivesse causado a lesão — mesmo que fosse um inimigo a ser capturado ileso, ou um aliado com mira ruim — e usaria sua perícia Ataque Inato para atingir o alvo.

Se a habilidade for originada de um demônio, IA implantada ou alguma outra inteligência que o personagem não seja capaz de controlar completamente, ela terá seus próprios valores e plano (determinados pelo Mestre, exatamente da mesma maneira que um Inimigo). Ela age de maneira premeditada e talvez até sutil; ela pode permitir que o usuário permaneça “no controle” mas distorcerá suas intenções. Por exemplo, Controle da Mente pode funcionar da maneira desejada, mas também enviar sugestões *adicionais* às vítimas, sem o conhecimento do usuário.

O Mestre pode permitir a variação a seguir:

Gatilho Incontrolável: A habilidade do personagem se manifesta de maneira incontrolável na presença de um *item*, não em situações de tensão. Use as categorias de raridade descritas para *Fraqueza* (pág. MB143). Esta não será uma limitação significativa se o item for “Raro”. Ela valerá -5% se for “Ocasional”, -10% se for “Comum”, ou -15% se for “Muito Comum”. Esse valor deve ser *triplicado* para habilidades destrutivas. Apenas Inconsciente é uma adição frequente.

Interligação

veja pag. MB107

A Interligação é um elemento central na criação de habilidades customizadas; sem ela, uma granada imobilizadora que causasse dano a seu alvo (Ataque por Contusão) e liberasse filamentos capazes de prender e cegar a vítima (Retenção e Atribulação) seria impossível. Identifique cada Interligação na planilha de personagem de maneira que a diferença de outras Interligações e deixe todas as ligações claras. Nenhuma característica pode ter várias Interligações, mas uma única Interligação pode conectar qualquer número de vantagens. O Mestre pode querer usar estas regras *opcionais*:

Interligações Arbitrárias: Quando um conjunto de vantagens tiver Inter-

ligação no nível de +20%, o usuário pode especificar uma delas, algumas ou todas, em qualquer combinação. Por exemplo, se o personagem tiver Atribulação, Retenção e Ataque Inato com Interligação de +20%, ele poderá usar apenas um dos três ataques, *ou* qualquer das três combinações entre dois deles, *ou* todos os três de uma vez.

Interligações Assimétricas: Um conjunto de vantagens interligadas pode combinar as versões de +10% e +20% de Interligação. As vantagens com o nível de +20% funcionam tanto como parte da Interligação quanto por conta própria. Já aquelas com o nível de +10% estarão disponíveis somente ao usar *todas* as vantagens interligadas de uma vez.

Jato

veja pag. MB107

Jatos atingem uma distância limitada, mas desfrutam de diversos benefícios reservados para ataques corpo a corpo. Eles podem usar Ataque Total (Duplo), Ataque Enganoso, Finta e Golpe Rápido, além de obter o bônus de +4 na jogada de ataque com Ataque Total (Determinado). Um jato é *estreito*, com espessura não superior à de uma arma de haste, e deve se concentrar em um alvo por vez. Para um “jato” capaz de varrer uma área, escolha Cone. O Jato serve para lâminas de força, jatos de chamas, espadas de plasma e assim por diante, que sejam mais compridos que o permitido por Ataque Corpo a Corpo (pág. MB111).

Longa Distância

veja pag. MB107

Habilidades que normalmente funcionem “somente ao toque” ou em “distância zero”, como Abafador de Mana, Ampliador de Mana, Controle, Criar, Cura, Estática, Ilusão, Neutralizar, Possessão, Sanguessuga etc., costumam funcionar à distância na ficção. O Mestre também pode permitir Longa Distância em habilidades para coleta de informações (como Sonda Mental, Precognição e Psicometria), permitindo que elas sejam usadas para “ler” os alvos à distância. Longa Distância *não* evita que uma vantagem funcione da maneira costumeira (em uma área em volta do usuário ou pelo toque, conforme for apropriado) quando o portador assim desejar. Para outras regras sobre o uso de Longa Distância com vantagens específicas, consulte o texto da vantagem e as observações deste capítulo. Quando Longa Distância aparecer como ampliação especial, como é o caso em Obscurecer, use aquela versão de Longa Distância, *não* a versão geral.

Ao criar habilidades baseadas em vantagens que normalmente não funcionam à distância, Longa Distância é um pré-requisito para todos os modificadores que afetam parâmetros de ataques à distância (Distância, Prec, CdT, Tiros e Rco).

Mobilidade

veja pag. MB108

Esta ampliação é permitida para *qualquer* habilidade com um efeito de área duradouro, mesmo que ele não tenha Efeito de Área, Persistente, ou ambos; por exemplo, Obscurecer com a ampliação Longa Distância.

Modificadores de Dano

veja págs.

MB108, MB113

Efeito do Dano Ausente: Se o Mestre concordar e os efeitos especiais o permitirem, um ataque pode não ter um dos “efeitos colaterais” comuns para o seu tipo de dano. A falta de um efeito que cause dano ao alvo em PV, PF ou RD vale -20% (como Sem Trauma por Impacto); por exemplo, Sem Redução de RD, para um Ataque por Corrosão. A maioria das outras limitações valem -10% (como Sem Projeção); por exemplo, Sem Efeito Incendiário, para um Ataque por Queimadura.

Fragmentação: O Mestre pode permitir opções além de fragmentos quentes e comuns. *Fragmentos Muito Perfurantes*, como as esferas de rolamentos expelidas por minas antipessoais modernas, custa +15% por dado. *Fragmentos de Perfuração*, como as flechettes dispersadas por algumas cargas de artilharia, custam +20% por dado. Em todos os casos, use as regras costumeiras para fragmentação; a única coisa que muda é o tipo do dano.

Incendiário: Opcionalmente, para representar ataques mágicos e supercientíficos com potencial para iniciar incêndios desproporcionais ao dano, inclua Incendiário em um Ataque por Queimadura. Isto eleva em um grau a classe de inflamabilidade efetiva de qualquer coisa que seja danificada pelo ataque; consulte *Queimando Objetos* (pág. MB430).

Projeção Dupla: Para que isto seja significativo em ataques que causam pouco dano, dobre o dano básico do ataque *só* para fins de cálculo da projeção, em vez de duplicar a projeção em metros.

Radiação: Em cenários que possuam radiações estranhas capazes de causar mutações, ataques com este modificador podem banhar o alvo nessas energias *em vez* de causar o dano regular pela radiação. Os efeitos ficam a cargo do Mestre.

Sem Ferimento: O Mestre pode permitir isto para Ataques por Queimadura e por Corrosão. Para um Ataque por Queimadura, faça a avaliação de dano normalmente, mas use-a apenas para determinar se o ataque causa um incêndio; consulte *Queimando Objetos* (pág. MB430). No caso de um Ataque por Corrosão, o dano serve apenas para reduzir a RD do alvo.

Sobretensão: Equipamentos eletrônicos que sofram mais de 1/3 PV de dano de um ataque com esta ampliação deverão fazer um teste de HT para evitar entrarem em curto. O fracasso desativa o alvo por uma quantidade de segundos igual à margem de fracasso; uma falha crítica o desativa até ser consertado (veja *Consertos*, pág. MB484).

Pacto

veja pág. MB114

Um herói pode ter um Pacto com o Mestre, se ele permitir. O Mestre deverá permitir esta opção somente se o Pacto e a habilidade modificada suportarem alguma convenção de gênero, “realismo de filmes de kung fu”. Por exemplo, o jogador de um mestre de caratê super-heróico pode fazer um acordo com o Mestre: se ele combater seus inimigos com as mãos nuas, balas não serão capazes de feri-lo muito. Ele assume um Voto de -10 pontos (“Nunca usar uma arma de fogo”) e compra RD com Limitada, Balas, -60% e Pacto, -10%. Se ele usar uma arma, abrirá mão de sua RD pelo resto do combate.

O Mestre também pode conceder limitações para desvantagens além das desvantagens mentais auto impostas:

Desvantagem Exigida: O personagem tem uma desvantagem como Consumo Ampliado ou Sonolento. Caso ele não seja capaz de cumprir com suas exigências, perderá sua habilidade, além de sofrer os efeitos costumeiros de refeições ou sono perdidos etc. Como alternativa, o personagem precisa satisfazer

um Vício para manter sua habilidade. Em ambos os casos, se o personagem perder sua habilidade, a única maneira de restaurá-la será atender às necessidades de sua desvantagem e recuperar-se completamente de quaisquer efeitos prejudiciais causados por ela durante o período que não foi atendida: perda de PF ou PV, penalidades em atributos, atribuições etc. O preço desta limitação deve ser dado exatamente como seria para Pacto.

Habilidades com modificadores de poder que incluam Pacto ou Desvantagem Exigida não podem ter esses modificadores como uma limitação separada; veja *Desvantagens Exigidas* (pág. 21).

Persistente

veja pág. MB108

Uma vantagem não precisa de Efeito de Área como pré-requisito para Persistente se ela já afetar uma área de *maneira inata*. Qualquer habilidade Persistente pode estar “ativa” em diversas áreas diferentes ao mesmo tempo como resultado de ataques sucessivos, a menos que a característica subjacente proíba isto. Porém, vários usos na mesma área nunca se acumulam.

Prazo Estendido

veja pág. MB109

Às vezes a duração depende do nível da vantagem. Se for o caso, a única maneira de aumentá-la será comprar um nível maior da vantagem; Prazo Estendido não é permitido.

O nível de +300% de Permanente pode desequilibrar Atribuições com a ampliação Vantagem. Se o Mestre permitir esta combinação, a melhor maneira de manter as coisas justas será exigir que o alvo compre a vantagem concedida com pontos por gastar, se quiser mantê-la. Caso contrário, os benefícios se desvanecem após a duração de costume.

Recuo Adicional

veja pág. MB114

Esta limitação é incompatível com Fogo Instantâneo; consulte *Fogo Contínuo* (pág. 104).

Requer Recarga

veja pág. MB116

Esta limitação é adequada para ataques energéticos disparados de um “acumulador” carregado por uma usina de energia ou pelo corpo do usuário. Se o ataque tiver Fogo Contínuo, ele terá uma quantidade de tiros igual à sua CdT antes de precisar de recarga. Uma vez que todos os tiros tenham sido disparados, o ataque estará indisponível até que um período de recarga *completo* se passe; depois disso, uma quantidade de tiros igual à CdT estará disponível novamente. Os tiros *não* se acumulam gradativamente durante o período de recarga.

Resistível

veja pág. MB116

Uma doença sobrenatural ou um veneno mágico (como um elixir alquímico) pode permitir um teste de resistência baseado em Vontade. Uma ameaça de alta tecnologia pode ser projetada para exigir um teste de ST, DX, ou IQ. Qualquer das opções pode ser representada ao incluir Resistível e especificar um atributo que não seja HT; por exemplo, “Resistível, Vontade -3, 15%”. Não use Baseado em (Atributo Diferente). O Mestre tem a palavra final sobre quais combinações são permitidas.

Retardo

veja pág. MB109

Ataques sobrenaturais costumam usar uma variação de Retardo Induzido que é ativada se a vítima realizar alguma ação proibida: atacar alguém, falar etc. O valor será os 50% de costume se a condição gatilho for fixa, +100% se o atacante puder especificar os detalhes da maldição ao atacar. A maneira tradicional para neutralizar tais ataques é com um exorcismo, a mágica Remover Maldição, ou alguma medida similar.

Seletividade

veja pág. MB109

Habilidades com Seletividade podem ter ampliações mutuamente incompatíveis, se o Mestre permitir. Por exemplo, um espírito pode comprar Visualização com Seletividade e Abençoar e Amaldiçoar para amaldiçoar *ou* abençoar, ao passo que um super pode escolher um Ataque por Queimadura com Cone, Jato e Seletividade, para que ele possa “regu-

Um herói pode ter um Pacto com o Mestre, se ele permitir. O Mestre deverá permitir esta opção somente se o Pacto e a habilidade modificada suportarem alguma convenção de gênero, “realismo de filmes de kung fu”.

lar” seu cone amplo em um jato preciso quando houver pouco espaço. O usuário pagará o preço integral por todas suas ampliações, mas deverá escolher apenas *uma* delas ao usar sua habilidade; ampliações incompatíveis não podem estar ativas ao mesmo tempo.

Sempre Ativa

veja pág. MB116

Para Insustancialidade e Obscurecer, Sempre Ativa vale -50%. O Mestre pode permitir este nível de Sempre Ativa para outras habilidades. Para se qualificar, a habilidade deve ser pelo menos tão incapacitante quanto a Insustancialidade (o usuário não é capaz de interagir com o mundo físico) ou Obscurecer (o usuário é privado de um sentido e não pode usar a furtividade). Uma versão mais fraca de Sempre Ativa faz sentido para muitas habilidades:

Normalmente Ativa: Qualquer vantagem que possa ser Sempre Ativa pode ser, em vez disso, Normalmente Ativa. A habilidade permanece ativa *quase* todo o tempo, mas o usuário pode desativá-la brevemente com o gasto de 1 PF por se-

gundo. Se Sempre Ativa não for pior que -20%, Normalmente Ativa valerá *metade* disso; se a limitação for maior, inclua uma ampliação de +10% para determinar o valor de Normalmente Ativa.

Subaquático

veja pág. MB109

O Mestre pode permitir que heróis aquáticos incluam Subaquático em habilidades além de ataques, como Sentido de Monitoramento e Telecomunicação, que normalmente não funcionariam em baixo d'água (ou não funcionariam *bem*). Assim como os ataques, elas funcionam com 1/10 da distância embaixo d'água. Isso foge do realismo para ondas de rádio, mas os superseres de histórias em quadrinhos costumam ignorar esses detalhes.

Uso Limitado

veja pág. MB116

Para os fins desta limitação, qualquer vantagem que produza um efeito instantâneo, como Arrebatador, Cura, Dobra, Língua Ferina, Saltador, Terror, ou Visualização, deve ser tratada como

um ataque. Cada “uso” permite ao personagem fazer o teste *uma vez* a cada 24 horas para usar a vantagem. Para habilidades ligadas à coleta de informações, como Abençoado, Psicomетria, e Sonda Mental, cada questão respondida conta como um “uso”.

O Uso Limitado não é permitido para vantagens sociais, vantagens que *sempre* devam estar ativas para fazer algum sentido (como Destino, Idade Imutável, e Mente Digital), ou vantagens com limites de uso embutidos (notavelmente Apetrechos, Oráculo, Serendipidade, Sorte, Talento Instintivo, e Vida Extra).

Variável

veja pág. MB109

Variável serve estritamente para *ataques*, que de outro modo funcionarão com potência total em todos os momentos. Habilidades que não sejam de ataque não precisam dela; elas têm distância, área, nível de efeito e assim por diante, automaticamente variáveis.

NOVAS AMPLIAÇÕES

O Mestre pode inventar ampliações conforme necessário; consulte as variantes sugeridas anteriormente como inspiração. Seguem algumas ampliações completamente novas para uso em jogos com habilidades sobre-humanas.

Afeta Outros

Variável

O personagem pode estender os benefícios de sua vantagem a outros. Se ele for capaz de afetar uma quantidade limitada de objetivos dispostos mediante o toque, Afeta Outros custará +50% por pessoa. Isto não é um *ataque*; ele não terá efeito sobre alvos relutantes. É necessária uma manobra Preparar para fazer contato com cada participante, que deverá estar ao alcance. Isto concede os *efeitos* da vantagem, não a capacidade de usá-la. O personagem pode “desativá-la” e “ativá-la”, ajustar seu nível e assim por diante, e suas decisões aplicam-se igualmente a ele mesmo e a todos os demais.

A habilidade do personagem afetará outros apenas enquanto eles estiverem em contato com ele. Os alvos poderão interromper o efeito a qualquer momento rompendo o contato com o personagem. Para afetar aqueles que estejam meramente próximos, é necessário incluir Efeito de Área; nesse caso, uma manobra Preparar permitirá que o personagem afete qualquer quantidade de pessoas até o seu limite, se elas estiverem dentro da área.

Limitações de Instrumentos e Poderes

Na ficção, especialmente nas histórias em quadrinhos, alguns heróis possuem poderes parcialmente ou completamente devidos a itens especiais: armas investidas do chi, artefatos sagrados, varinhas mágicas, etc. Para criar instrumentos desse tipo, é necessário comprar um conjunto de habilidades e aplicar um modificador de poder e quaisquer limitações de instrumentos adequadas das págs. MB116–117.

A fonte do poder de muitos instrumentos é a “superciência”, não a magia, psiquismo, etc. O Mestre pode tratar as habilidades concedidas por tais itens como vantagens em estado instintivo ou permitir um modificador especial de Superciência. Os detalhes dependem do cenário, mas um modificador típico seria comparável a Super (pág. 29) e valeria -10%. Se o Mestre desejar permitir que os heróis tenham um modificador deste tipo em poderes *inatos* (para representar a evolução por meios tecnológicos, nanotecnologia etc.), um modelo melhor será Biológico (pág. 26), também por -10%.

O Talento normalmente pertence ao proprietário, e representa sua capacidade em usar o item. Por exemplo, um Capacete de Telepatia será mais efetivo para alguém que possua o Talento para Telepatia. Porém, em algumas histórias as *habilidades* são nativas do usuário, ao passo que o *item* aprimora o seu controle; ou seja, concede o Talento. Para isto, aplique limitações de instrumentos ao Talento (uma exceção à proibição de modificar o Talento). Este Talento pode até mesmo ser somado ao próprio Talento do usuário, o que lhe permitiria ultrapassar os limites normais.

Se um poder tiver desvantagens exigidas (pág. 21), o usuário de um item que concede as habilidades ou o Talento daquele poder será *obrigado* a ter essas desvantagens. Por exemplo, uma relíquia sagrada não funcionará para qualquer um: apenas para os seguidores da fé adequada. Caso o item seja perdido, as desvantagens *não* sumirão. Porém, o Mestre pode conceder um item de reposição adequado se o jogador representar bem suas desvantagens.

A versão de Afeta Outros descrita anteriormente serve para habilidades de movimento (como Voo e Interposição) e transformações físicas (por exemplo, Crescimento e Encolhimento). Ela é uma boa maneira de manter os personagens juntos em aventuras que deixariam para trás aqueles incapazes de voar, encolher etc. O Mestre pode permitir Afeta Outros em outras características quando servir a este objetivo.

Se Campo de Força (a seguir) for aplicada a uma das defesas listadas para ela, será possível incluir Afeta Outros por +50% fixos, desde que o personagem *também* escolha pelo menos um nível de Efeito de Área. Tomados em conjunto, esses três modificadores permitem estender a proteção da vantagem sobre todos que estejam dentro da área do personagem. Esse campo de força protegerá contra *ataques* e *perigos* que o atravessarem vindos de fora. Ameaças dentro do campo de força ignoram sua proteção.

Se for baseado na Resistência a Dano, o campo de força ainda impedirá o *movimento*. Inimigos que desejem atravessá-lo deverão forçar a entrada. Os que tentarem isso como ação livre (permitida uma vez por turno) deverão fazer uma avaliação de seu dano em GdP. Aqueles que usarem Ataque, Avançar e Atacar, ou Ataque Total para forçar a entrada, avaliarão o dano normal do ataque. Se o dano ultrapassar a RD, o invasor fará uma abertura grande o bastante para atravessar. Ela se fechará ao fim do turno do invasor, e não enfraquecerá o campo de força.

O MJ não deverá permitir nenhuma forma de Afeta Outros para vantagens que permitam ao usuário *fazer* algo, como Cura, Ataque Inato e Controle da Mente. Para conceder características proibidas ou afetar objetivos relutantes, o personagem deve ter Atribuição com uma ampliação Vantagem adequada.

Alcance Temporal

Variável

A habilidade do personagem funciona através do tempo. Os testes para usá-la desta forma têm uma penalidade pela diferença temporal entre o personagem e seu alvo; use os *Modificadores de Longa Distância* (pág. MB241) e substitua cada 1,5 km por um dia. Determine a distância *espacial* como se estivesse no mesmo ponto do tempo. Esta ampliação valerá +50% se o personagem for capaz de alcançar somente o passado ou somente o futuro, ou +100% se ele puder alcançar ambos; inclua -50% se a habilidade não funcionar no *presente*.

O Mestre decidirá quais vantagens podem ter esta ampliação. Ela é voltada para habilidades sensoriais e de comunicação (como Clarissenciência e Diap-

siquia), mas pode servir para outras habilidades mentais, como a Possessão, se o usuário também tiver uma habilidade que possibilite sentir a presença de seu alvo no tempo. Se o Mestre permitir esta vantagem em um *ataque*, Cósmica (+50%) será um pré-requisito.

Alcance Transmundo

+50% ou +100%

A habilidade do personagem pode alcançar mundos paralelos. Defina a distância *espacial* como se o personagem e seu alvo estivessem no mesmo mundo. O MJ ainda pode permitir a variação Alcance Transplanar para habilidades que funcionem entre dimensões além de mundos paralelos. Cada uma valerá +50% se o personagem só puder entrar em contato com outros mundo ou planos, ou +100% se a habilidade dele também funcionar no reino onde ele estiver. Veja *Alcance Temporal* (pág. 108) para diretrizes sobre vantagens permitidas.

Ataque Surpresa

veja De Cima, pág. 102

Ativada ou Desativada à Vontade

+10%

Esta ampliação existe apenas para características fisiológicas (por exemplo, Garras), defesas, e outras características que normalmente sejam “sempre ativas”. Ela permite ativar ou desativar uma vantagem com uma manobra Preparar. É necessário especificar se ela é ativada, desativada ou permanece no estado atual, seja qual for, quando o personagem é nocauteado.

Não é possível incluir Ativada ou Desativada à Vontade em uma vantagem que liste modificadores especiais que capacitam o usuário a ativá-la e desativá-la, independente da habilidade *do personagem* ter ou não esses modificadores. Se uma vantagem indicar Ativada ou Desativada à Vontade como uma ampliação especial de valor diferente, esse valor deverá ser usado. Ativada ou Desativada à Vontade também não é permitida para metacaracterísticas. Para ativar ou desativar uma metacaracterística, use Forma Alternativa.

Uma versão mais fraca desta ampliação é lógica para algumas vantagens:

Normalmente Ativa: Apenas para vantagens “sempre ativas” por definição. A habilidade normalmente está ativa, mas o personagem pode desativá-la com o gasto de 1 PF por *segundo*. Para vantagens que costumem ficar *desativadas* por definição esta é uma limitação; consulte *Sempre Ativa* (pág. 107). +5%.

Campo de Força

+20%

Esta ampliação converte uma característica defensiva em um campo projetado a curta distância do corpo do personagem. O campo engolfa e protege todo o corpo do usuário, inclusive seus olhos e qualquer coisa que ele esteja *carregando* ou *usando* (até carga Muito Pesada), mesmo que a característica sem modificadores não o faça. Sempre aplique seus efeitos *antes* dos efeitos de armadura, trajes ambientais etc. Veja *Estendendo Defesas* (pág. 173) para mais benefícios.

O Campo de Força é adequado para a Abascanto, Escorregadio, Lacrado, Resistência a Dano (porém, nunca com Pele Resistente), Resistência à Pressão, Resistência ao Vácuo, Resistente, Sentido Protegido, Tolerância à Radiação, Tolerância à Temperatura, e Tolerância-G Ampliada. O Mestre pode permiti-lo para outras vantagens. Se tiver várias características com Campo de Força, o personagem deverá indicar se possui *um* campo de força ou vários (e em qual ordem).

O Campo de Força costuma ocorrer em conjunto com Afeta Outros e Efeito de Área (veja *Afeta Outros*, pág. 107, para regras), e ao lado da limitação *Defesa Ativa* (pág. 110).

Capaz de Carregar Objetos

Variável

Transformações físicas normalmente afetam o corpo do usuário, mas não seus pertences. Com esta ampliação, a vantagem também transforma os objetos que o personagem estiver *transportando* ou *vestindo*. Ela deixa de afetar esses objetos quando o personagem os larga. Capaz de Carregar Objetos já está definida para Encolhimento, Forma de Sombra, Insustanciabilidade, Interposição, e Invisibilidade, mas também é útil para Camaleão, Crescimento, Morfose, Pele Elástica, e qualquer outra coisa que o Mestre permita.

O custo dependerá do quanto o personagem pode transportar: Nenhuma Carga vale +10%; Leve, +20%; Média, +50%; e Pesada, +100%.

Para o personagem afetar *pessoas* que esteja tocando, inclua Afeta Outros (pág. 107). Para estender efeitos *defensivos* às suas posses, escolha Campo de Força (pág. 108).

Confiável

+5% por +1 de bônus

A habilidade do personagem normalmente funciona da forma pretendida. Talvez ele tenha uma extensa experiência ou aptidão natural com ela, ou

talvez ela apenas seja fácil de usar. Seja qual for o motivo, ele terá um bônus em todos os testes para usá-la. Esta ampliação funciona exatamente como Talento, e não pode afetar nada que o Talento normalmente não poderia. Ela é cumulativa com Talento, quando aplicável.

Confiável é útil para vantagens que costumam estar sujeitas a grandes penalidades (como -8 para o uso ativo da Precognição). Ela *não* está disponível para ataques à distância; use Acurado (pág. MB102) para eles. Confiável custa +5% por +1 de bônus, até um máximo de +10.

Distância Prolongada +50%/nível

A habilidade de longa distância usa uma classe de penalidades por distância melhor do que a costumeira. Da pior para a melhor, essas categorias são -1/ metro, como uma mágica Comum (pág. MB239), a *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550), *Modificadores de Longa Distância* (pág. MB241), e *nenhuma* penalidade que seja. Cada nível de Distância Prolongada deixa as penalidades mais favoráveis em uma categoria. As distâncias de 1/2D e Max da habilidade não são alteradas; para isso, use Alcance Ampliado ou Alcance Reduzido. Distância Prolongada afeta o custo de Acompanhamento.

Efeito Seletivo veja Área Seletiva, pág. 100

Erosivo +10%

Erosivo deve acompanhar Agente Sanguíneo, Agente de Contato ou Agente Respiratório, bem como Efeito de Área ou Cone. O ataque do personagem é um gás que corrói vedações de máscaras de gás, trajes ambientais, etc. Sempre que o usuário de algum equipamento deste tipo for exposto ao gás, deverá fazer um teste da HT do equipamento. Considere a HT como 12, a menos que seja especificado o contrário. Qualquer fracasso significará uma infiltração de gás o suficiente para afetar o personagem e reduzir a HT de seu equipamento em 1 (esta perda é cumulativa). Restaurar 1 ponto da HT perdida exige um conserto maior (veja *Consertos*, pág. MB484).

Fogo Instantâneo veja Fogo Contínuo, pág. 104

Independente +40% ou +70%

Esta ampliação serve para vantagens que exigem a concentração para

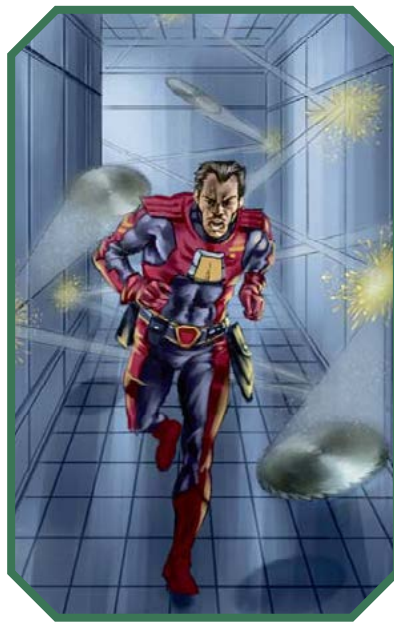
serem controladas. A habilidade não exige atenção *nenhuma* após a manobra Concentrar ou Preparar inicial para ativá-la. Se ela exigir uma jogada de dados, ela durará uma quantidade de minutos igual à margem de sucesso do personagem (ou da margem de vitória, no caso de um habilidade resistível) ou sua duração costumeira; o que for *menor*. Durante esse tempo, ela será completamente autossuficiente. Seus efeitos perdurarão mesmo que o personagem seja incapacitado ou morto.

Independente não permite várias instâncias dos efeitos da vantagem, a menos que esse seja o padrão da característica. Se esse for o padrão, *todas* as instâncias serão “com as mãos livres”, e o personagem será isento das penalidades por usos simultâneos.

O único ponto negativo é que o personagem não terá controle sobre sua habilidade após a ativação. Seus efeitos durarão por *tudo* o prazo especificado anteriormente; não é possível interrompê-los antes ou mantê-los. O personagem deverá especificar todos os detalhes exigidos pela habilidade ao ativá-la, e não poderá mudá-los depois.

Independente vale +40% para a maioria das vantagens e +70% para aquelas com penalidades por usos simultâneos.

Normalmente Ativa veja Ativada ou Desativada à Vontade, pág. 108



Reflexiva +40%

Reflexiva serve para defesas que levam um segundo para serem ativadas,

sentidos que exijam um segundo de concentração (por exemplo, Detecção), e qualquer coisa que o Mestre ache que cumpra um papel semelhante. Ela permite que a habilidade se ative *sozinha* — sob ataque, no caso de uma defesa, ou na presença de algo “interessante” no caso de um sentido — sem a necessidade de uma manobra Preparar ou Concentrar. Se normalmente ela exigir um teste de habilidade, a ativação exigirá um teste com redutor de -4; caso contrário, será automática. Se o personagem estiver adormecido, o sucesso na ativação também o acordará.

Reflexiva conta como um nível de Tempo Reduzido ao usar a habilidade conscientemente. Ela é incompatível com Defesa Ativa, Sempre Ativa e Normalmente Ativa.

Ricochete +10%

Ao usar *Ricochetes* (pág. 166), o ataque do personagem não tem o dano diminuído a cada ricochete.

Tempo de Jogo +0%

Algumas características, inclusive Sorte, Serendipidade e Talento Instintivo, dependem do tempo *real*. Este modificador permite que uma vantagem desas use o tempo *do jogo* em vez disso. Se normalmente ela funcionar pelo menos uma vez por hora do mundo real, o personagem terá uma quantidade de usos por dia igual à quantidade máxima de usos por hora real; por exemplo, a Sorte Impossível, que funciona a cada 10 minutos em tempo real, terá seis usos por dia de jogo. Se ela for classificada em termos de uso por sessão, o personagem terá aquela quantidade de usos por semana no jogo; por exemplo, Serendipidade 3 concederá três usos por semana de jogo. O MJ pode ajustar essas proporções.

Uma Vez Ativa, Sempre Ativa +50%

Apenas para transformações físicas que sejam canceladas se o personagem for nocauteado ou morto; principalmente Pele Elástica, Forma de Sombra e Metamorfose. O personagem reverterá para sua forma “normal” apenas se escolher fazê-lo conscientemente. O sono, a inconsciência ou a morte não o forcem a mudar. Partes do corpo perdidas podem permanecer transformadas após o personagem retomar a forma natural; isso deve ser especificado no momento da compra da habilidade.

NOVAS LIMITAÇÕES

Seguem algumas novas limitações de aplicabilidade geral. O Mestre também pode permitir que vantagens em estado “instintivo” tenham algumas das limitações normalmente reservadas para poderes, quando for lógico; consulte *Avaliação de Modificadores de Poder* (pág. 20). Ao criar limitações, lembre-se: um modificador que não restrinja o usuário não é uma limitação, é um efeito especial (veja *Efeitos Especiais*, pág. 113).

Ambiental

Variável

Apenas vantagens que afetem a outros podem ter esta limitação. A habilidade do personagem manipula um item ou uma condição *existente* que deve estar em contato com o alvo ou cercá-lo. Diferente de Acesso, isto não afeta a ativação; o personagem pode ativar sua habilidade em qualquer lugar, exceto em caso de falha no teste ou alguma outra limitação. Porém, a habilidade será *efetiva* apenas se o objetivo estiver em um ambiente específico... e o Mestre poderá alterar seus efeitos se o ambiente que ele estiver tentando manipular for incomum de alguma maneira.

Exemplo: Uma Retenção que ordene plantas a se enroscarem na vítima não faria nada em uma área sem vegetação. Ela seria um pouco mais do que um incômodo se a única planta por perto fosse uma samambaia... e totalmente imprevisível em uma selva alienígena!

O Mestre deve basear o valor na raridade do ambiente:

Muito Comum: O ambiente está presente todo o tempo, fora uma ou duas situações incomuns que um inimigo teria dificuldades para preparar, como em um campo gravitacional, na presença do ar ou em um planeta. -5%.

Comum: O ambiente está presente na maior parte do tempo, mas um inimigo criativo poderia tomar providências para que ele estivesse ausente; por exemplo, em contato com a poeira ou na presença de micróbios. -10%.

Ocasional: O ambiente normalmente está ausente, ou pode ser facilmente evitado por inimigos (embora um usuário astuto possa ser capaz de se preparar para um encontro importante de maneira a contornar isto); por exemplo, em uma cidade, no ermo, ao ar livre ou tocando o solo. -20%.

Raro: O ambiente normalmente está ausente e é difícil para o usuário providenciá-lo; por exemplo, em uma

tempestade, com vegetação densa, no deserto ou no subterrâneo. -40%.

Muito Raro: O ambiente é tão improvável que a habilidade é inútil na maior parte do tempo; por exemplo, na lava, areia movediça ou no vácuo. -80%.

O MJ deve proibir propostas de limitações ambientais que dupliquem uma das restrições embutidas da habilidade; por exemplo, “na água” não é válida para Controle (Água). Em jogos com poderes, uma habilidade que receba -10% por uma medida ou um isolante mundano como parte de seu modificador de poder *já* possui esta limitação; não é necessário aplicá-la pela segunda vez.

Apenas Insustancial -30%

A habilidade do personagem afeta apenas alvos intangíveis: seres com a metacaracterística Espírito e usuários de Clarissenciência, Saltador ou Dobra com o modificador especial Projeção. Este modificador é especialmente útil para ataques com o objetivo de exorcizar espíritos.

Bloqueável

-5% ou -10%

Habilidades de ataque à distância (Atribulação, Retenção, Ataque Inato, vantagens com a ampliação Longa Distância, etc.) normalmente funcionam como armas de fogo no que se refere às defesas ativas legais do alvo: a vítima pode apenas se esquivar. Habilidades que afetem uma área, inclusive qualquer coisa com Efeito de Área, Cone ou Explosão, permitem apenas uma tentativa de buscar cobertura, sejam elas de longa distância ou não. Se algum dos tipos de ataque produzir um efeito que o alvo possa tentar bloquear com um escudo, esta será uma limitação de -5%, ou de -10%, se ele também puder tentar aparar.

Esta limitação serve para simular projéteis de baixa velocidade (como redes ou magias de Projétil), enxames de criaturas convocadas e assim por diante. Para bloquear um ataque com Bloqueável e De Cima, como uma chuva de pedras, o defensor deverá segurar seu escudo sobre a cabeça.

Condição de Cancelamento

Variável

Permitida apenas em habilidades que afetem outros por pelo menos um minuto. Os inimigos do personagem podem interromper os efeitos contínuos de sua habilidade com uma ação simples:

beijar o objetivo, dizer três palavras, etc. Se esta condição não for cumprida, os efeitos terão a duração normal.

O valor será -5% se a condição for arcana o suficiente para exigir pesquisa; -10% se um teste de perícia (contra Ritual Religioso, Magia Ritualística, Tautologia, etc.), puder desvendá-la; ou -20% se ela for conhecimento comum. Esses valores mudam para -0% (um efeito especial), -5% e -10% se a condição for difícil de providenciar, mesmo que seja conhecida, como um beijo de uma princesa ou palavras ditas por um elfo.

Habilidades que *não* possam terminar até que determinada condição tenha sido cumprida têm meramente Prazo Estendido, Permanente (+150%). Essa ampliação já exige uma condição desse tipo; não é possível escolher Condição de Cancelamento separadamente.



Custa Pontos de Vida Variável

Esta limitação funciona exatamente como Custa Fadiga (pág. MB111), porém ela gasta os PV em vez dos PF, e tem o dobro do valor: -10% a cada PV por uso, duplicados para -20% se o custo for por *segundo*. Ela também pode converter os custos de PF integrados em vantagens para custos em PV, a -5% por PF convertido, ou -10% por PF, se o custo for por segundo.

Defesa Ativa

veja *Exige Teste de (Atributo)*, pág. 111

Desvantagem Exigida veja Pacto, pág. 106

Difícil de Usar veja Destreinado, pág. 102

Distância Mínima -5% ou -10%

O personagem não é capaz de usar sua habilidade de longa distância con-

tra um inimigo *dentro* de certa distância. Isto deve ser usado para armas com distância mínima para detonação ou que desaparecem em um arco elevado, e para sensores com um “ponto cego” dentro do qual não sejam capazes de definir alvos. O Mestre deve restringir este modificador a habilidades de longa distância que *normalmente* sejam úteis a uma distância relativamente curta. Isto valerá -10% para uma distância mínima de 5% do máximo, -5% para uma distância mínima igual a 1% do máximo (no mínimo um metro, sempre).

Distância Encurtada -10%/nível

A habilidade de longa distância está sujeita a penalidades por distância mais rígidas que o costumeiro. Use as regras para Distância Prolongada (pág. 109), porém, cada nível torna as penalidades *menos* favoráveis em uma categoria. É possível combinar Distância Encurtada com Alcance Reduzido, mas o valor total da limitação não pode ultrapassar -30%. A Distância Encurtada afeta o custo de Acompanhamento. Ela é incompatível com Guiado, Teleguiado, Distância Prolongada e Ataque Corpo a Corpo.

Efeito do Dano Ausente veja *Modificadores de Dano*, pág. 105

Específico Variável

Específico restringe uma habilidade que permita interagir com um material a um subconjunto daquilo que ela afeta normalmente. Vantagens que *já* exijam uma escolha particular de materiais não podem ser Específicas. Esta limitação geralmente vale -40% para materiais comuns, -60% para os incomuns, e -80% para os absurdos, mas cabe ao Mestre definir o valor exato, que pode ser tão pouco quanto -10%, para materiais muito comuns. Habilidades que afetem metais ferrosos — ferro (inclusive aço), níquel e cobalto — têm uma limitação de -50%, chamada “Magnética” em vez de “Específica, Metais Ferrosos”, para economizar espaço. Consulte os exemplos em *Aderência* (pág. MB35), *Caminhar no Ar* (pág. 46), *Caminhar sobre Líquidos* (pág. 46), *Super Escalada* (pág. 78), e *Visão Penetrante* (pág. MB97) para mais sugestões.

Exige Concentrar ou Preparar -15% ou -10%

A habilidade do personagem exige uma série de manobras Concentrar ou

Preparar para ser mantida. Assumir qualquer outra manobra (como Ataque ou Deslocamento) fará com que ela se desative. Portanto, o portador poderá se mover apenas um passo por segundo ao usá-la, e não poderá atacar, mirar etc. Exige Preparar vale -10%. Exige Concentrar vale -15%, e significa que a habilidade se desativa se o usuário perder a concentração. Não é possível combinar estas limitações uma com a outra ou com Uso Total (pág. 112).

Normalmente, apenas vantagens que possam ser ativadas e normalmente permaneceriam ativadas sem um esforço ativo podem ter essas limitações. Uma habilidade passiva *sem* condições de ativação definidas (por exemplo, Empatia) também pode tê-las; se esse for o caso, ela exigirá a manobra em questão para ser usada.

Exige Teste de (Atributo) -5% ou -10%

Esta limitação funciona como Inconstante (pág. MB113), exceto que, em vez de fazer um teste contra um número de ativação fixo para usar a vantagem, o personagem fará um teste de DX, IQ, HT, Vontade ou Per (escolha um ao comprar a habilidade). Fatores que modifiquem temporariamente o valor usado *afetam* esse teste. Para uma habilidade defensiva, o teste deve ser feito cada vez que a defesa possa servir para evitar um ataque ou perigo, ou uma vez por minuto, no caso de exposição constante. -10% para um teste de DX, IQ ou HT; -5% para um teste de Vontade ou Per.

Existe uma versão especial desta limitação para as características defensivas listadas em *Campo de Força* (pág. 108):

Defesa Ativa: A habilidade do personagem somente o protege contra ameaças das quais ele esteja ciente, e apenas se ele tiver sucesso em um teste para usá-la como interposição a tempo. Esse teste é feito com DX/2 + 3, +1 por Reflexos em Combate. Se o personagem tentar usar a mesma habilidade mais de uma vez em um turno, aplique uma penalidade cumulativa de -4 por tentativa após a primeira. O teste será feito com penalidade igual a -4 se o personagem estiver atordoado, e ele não poderá tentá-lo em situações em que não teria uma defesa ativa (ataque por trás, inconsciente etc.). -40%.

Exige Teste de Reação veja *Volúvel*, pág. 112

Gatilho Incontrolável veja *Incontrolável*, pág. 104

Glamour

Variável

Disponível somente para Camaleão, Pele Elástica, Invisibilidade, Metamorfose (com a limitação Cosmética), Silêncio e características similares que alterem a maneira como os outros percebem o *usuário*. A habilidade do personagem controla a percepção dos outros por meio de sugestão hipnótica persistente, ilusão mental ou compulsão psíquica. Ela não afeta máquinas. Vítimas que sejam seres vivos têm direito a um teste de Vontade para resistir à influência do usuário e percebê-lo normalmente, e indivíduos com Escudo Mental podem adicionar seu nível a este teste. Um teste de resistência contra Vontade -5 vale -5%. Cada +1 no teste vale outros -5% (por exemplo, Vontade +4 equivale a -50%).



Magnético veja *Específico*, pág. 111

Normalmente Ativa veja *Sempre Ativa*, pág. 107

Prazo Máximo Variável

Disponível somente para habilidades benéficas, que possam ser ativadas à vontade e que normalmente possam ser mantidas “ativadas” *indefinidamente* (por exemplo, Insustancialidade). A habilidade do personagem pode funcionar apenas por um período de tempo limitado. Depois disso, ela se desativará sem aviso e não poderá ser reativada por cinco minutos. O valor da limitação dependerá do limite de tempo:

Menos de 30 segundos	-75%
Até 1 minuto	-65%
Até 10 minutos	-50%
Até 30 minutos	-25%
Até 1 hora	-10%
Até 12 horas (ou uma noite)	-5%
Mais do que 12 horas	-0%

Prazo Mínimo

Variável

Disponível somente para habilidades que possam ser ativadas e que — segundo o MJ — possam ser um inconveniente *grave* se não for possível desativá-las à vontade. Uma vez ativada, a habilidade deve permanecer “ativada” por um certo período de tempo; não será possível desativá-la antes que esse prazo se esgote. O Prazo Mínimo jamais pode exceder o Prazo Máximo (se houver). O valor da limitação é o que segue:

Menos de 1 hora	-0%
Até 8 horas	-5%
Até 12 horas (ou uma noite)	-10%
Até 24 horas	-15%
Até 1 semana	-20%
Até 1 mês	-25%
Mais do que 1 mês	-30%

No caso de uma vantagem que permita Sempre Ativa, esta limitação valerá no máximo -5% a menos que Sempre Ativa; por exemplo, se Sempre Ativa for -20%, Prazo Mínimo não poderá ir além de -15%.

Seletiva

-20%

A habilidade do personagem funciona somente quando ligada a uma classe específica de tarefas ou atividades *relacionadas* (por exemplo, esportes, combate, investigação, ou interação social), ou em uma área específica do cotidiano (por exemplo, trabalho, saúde ou vida amorosa). O MJ tem a última palavra, e pode definir as categorias de maneira tão ampla ou restrita quanto desejar.

Seletiva serve para Intuição, Serenidade e vantagens que afetem diretamente as possibilidades de sucesso do personagem em suas tarefas (Sorte, Super Sorte, Visualização etc.). O Mestre pode permiti-la em outras características. Porém, alguns “aspectos” que podem ser objeto da Seletividade não são *úteis* mesmo em habilidades normalmente permitidas; por exemplo, a Visualização é tão lenta que Seletiva, Combate a tornaria inútil.

Solavanco

veja *Efeito Incômodo*,
pág. 103

Uso Total

-25%

A habilidade do personagem exige uma manobra Ataque Total; ele não pode usá-la com qualquer outra ma-

nobra (por exemplo, Deslocamento ou Mudança de Posição). Ela não terá nenhuma defesa ativa ao usá-la. Se ela permitir o deslocamento por mais do que um passo, ele estará limitado a metade de seu Deslocamento ao seguir em frente. Ele poderá atacar *se* a vantagem for do tipo que permita fazê-lo, mas o Uso Total não serve apenas para habilidades de ataque; ele também pode ser adicionado a qualquer vantagem que exija uma manobra para ser usada (normalmente Concentrar ou Preparar), substituindo a manobra padrão por Ataque Total. O personagem deve explicar o que está fazendo para ser restringido: concentração profunda, girar em sua posição etc.

Visível

-10% ou -20%

A habilidade do personagem possui uma manifestação que a torna completamente óbvia a todos que estiverem por perto. Os efeitos e o valor dependem da vantagem subjacente:

- Uma habilidade de comunicação, influência, informação ou sensorial, que de outra maneira não teria nenhum efeito visível, como Clarissciência ou Leitura da Mente, gerará um efeito que chama a atenção (raio cintilante, olho flutuante, etc.) que denuncia o fato do personagem estar afetando ou observando o alvo. Isto torna a sutileza impossível (se não o fizer, não será uma limitação). -10%.

- Uma habilidade que permita atacar fisicamente *pode* se qualificar se normalmente for invisível e em grande parte inevitável; por exemplo, a Telecinese. Além dos efeitos descritos, o alvo terá direito a uma jogada de defesa sem penalidades para evitar o ataque. -20%.

Volúvel

-20%

A habilidade do personagem é, ou parece ser, senciante, e às vezes reage mal. Faça um teste de reação *sem modificadores* cada vez que desejar usá-la. Para um ataque, esse teste deve ser feito antes de cada uso. Para outras habilidades, a vantagem funcionará até que o personagem precise fazer um teste para ela... nesse momento ele deverá fazer um teste de reação. Por exemplo, Voo exige um teste de reação ao tentar um teste de DX para forçar os limites, ou um teste de Acrobacia Aérea ou da perícia Voo, e Visão no Escuro exige um teste de reação todas as vezes que o usuário tentar um teste de Visão no escuro. Até mesmo habilidades “passi-

vas” exigem jogadas de dados, às vezes; consulte *Esforço Adicional* (pág. 160), *Defesa com Poderes* (pág. 167), e *Proezas* (pág. 170).

Em caso de uma reação igual ou superior a Neutra (10+), a habilidade funcionará como o esperado e o personagem poderá tentar sua jogada de ataque, teste de DX, teste de Sentidos etc., conforme aplicável. Uma reação Muito Boa (16–18) concederá +1 ao teste consequente; uma reação Excelente (19+) concederá +2.

No caso de uma reação igual ou inferior a Fraca (9 ou menos), a habilidade falhará. Se ela já não estava ativa, se recusará a se ativar. Se ela *estava* ativa, ela se desativará. Normalmente isso não representa um perigo direto para o usuário; por exemplo, Voo desce o personagem delicadamente, e Insustancialidade o deixa em um espaço aberto. Obviamente, a perda repentina da RD durante uma batalha, da Visão no Escuro em uma sala sem iluminação e repleta de armadilhas e assim por diante podem ameaçar o personagem *indiretamente*.

Com uma reação igual ou inferior a Muito Fraca (3 ou menos), a habilidade *deixará* o personagem em perigo, ou se voltará contra ele de alguma maneira desagradável. O Voo o derrubará como uma pedra, a Insustancialidade o deixará preso dentro de uma parede, o ataque dele atingirá a ele mesmo, e assim por diante. O Mestre deverá ser criativo!

O usuário poderá tentar invocar uma habilidade falhada a cada segundo, se desejar, mas o teste de reação terá uma penalidade cumulativa de -1 por tentativa repetida, conforme a habilidade (ou qualquer força por trás dela) se torna cada vez mais irritada pelas solicitações do personagem. Para eliminar esta penalidade, o personagem deve passar uma hora inteira sem usar sua habilidade.

Volúvel costuma ser parte de um modificador de poder; consulte *Forças Volúveis* (pág. 24). Neste caso, o resultado do teste de reação e a hora necessária para remover as penalidades por tentativas repetidas se aplicarão à totalidade do *poder*. As habilidades desses poderes não podem assumir esta limitação; elas já a possuem.

O Mestre pode permitir uma limitação mais leve:

Exige Teste de Reação: A habilidade do personagem funciona como descrito anteriormente, mas os modificadores de reação normais *se aplicam* ao teste de reação, e é possível usar um teste de Influência em seu lugar. -5%.

EFEITOS ESPECIAIS

As vantagens e os modificadores são definidos de maneira tão precisa que uma habilidade criada a partir deles tende a ser enfadonha, se for meramente a soma de suas partes. Para deixar as coisas interessantes, tente especificar algumas maneiras como sua criação se diferencia de seus componentes genéricos. As histórias em quadrinhos estão repletas de supers com Voo e Ataque por Queimadura... mas um herói pode deixar uma trilha flamejante, ao passo que o outro flutua em um globo de força esverdeado e fulmina seus inimigos com um raio laser. Pequenos detalhes desse tipo são chamados de *efeitos especiais*.

Efeitos especiais são traços triviais sem *nenhum* efeito sobre o custo em pontos. Eles descrevem como a habilidade funciona no mundo de jogo, como ela se parece e como ela se diferencia de outras habilidades criadas a partir dos mesmos elementos. Quaisquer benefícios que concedam deverão ser menores, com pouca influência sobre a utilidade geral, e equilibrados por pequenos inconvenientes. Se o Mestre achar que um efeito especial proposto é efetivamente uma ampliação, será seu direito impor um preço equivalente ou proibi-lo por completo.

EFEITOS ESPECIAIS “FUNCIONAIS”

Uma função vital dos efeitos especiais é proporcionar uma explicação em termos de mundo de jogo (em vez de *mecânica* de jogo) para a forma da habilidade *funcionar*. Um Ataque por

Queimadura pode ser um raio laser... ou uma bola de fogo. Voo (Alado) pode envolver duas asas, como as de uma ave ou um avião... ou quatro asas, como as de uma libélula... ou rotores. A Pele Elástica pode ser uma ilusão... ou uma metamorfose física. Às vezes essas escolhas importam para o jogo, mas como elas são em maior parte apenas para dar “cor”, sem nenhum efeito real sobre a capacidade geral, elas não afetam o custo em pontos.

O Mestre deve *exigir* de jogadores com vantagens exóticas e sobrenaturais que especifiquem tais efeitos “funcionais” de suas habilidades; especialmente aquelas com muitos modificadores. As descrições da maioria dessas vantagens no **Módulo Básico** oferecem algumas sugestões; as observações em *Vantagens* (págs. 39–98) e *Modificadores* (págs. 99–112) incluem muitas outras.

Características Variantes

Efeitos especiais funcionais não precisam ser sutis. Uma remodelagem radical de uma vantagem ainda será um efeito especial, se ela usar basicamente as mesmas mecânicas de jogo da versão original e não for mais potente em jogo do que sua versão “padrão”. Entre os exemplos estão Fé Verdadeira (Escolhido) (pág. 56), Oráculo (Digital) (pág. 65), Poder Protegido (pág. 75), e Saltador (Espírito) (pág. 72); versões de Médium (pág. 61) que se comunicam com um mundo dos sonhos ou universo paralelo em vez do reino dos espíritos; e as variações especiais de Assombro e Confusão para Terror (pág. 82).

Os modificadores também podem variar como efeito especial. Normalmente isto envolve estender a lista de vantagens às quais eles se aplicam (por exemplo, permitir Inconstante para que ataques naturais tenham um número de Mauf.; consulte a pág. 104) ou expandir suas definições (por exemplo, a variação Efeito Seletivo de Área Seletiva, pág. 100). O Mestre também pode trocar um valor por outro (como basear Resistível em um atributo diferente de HT; consulte a pág. 106). Ele pode até mesmo “inverter” a maneira como um modificador funciona (veja *Agente Sanguíneo*, pág. 100, e *Base Sensorial*, pág. 101), se estiver disposto a definir os efeitos.

A palavra final sobre quais características variantes serão permitidas é do MJ.

EFEITOS COSMÉTICOS

Exceto no caso da descrição de uma vantagem específica informar o contrário, qualquer ataque sem a ampliação Assinatura Discreta ou Inexistente (pág. 100) terá efeitos óbvios. A maioria das outras vantagens carecem de efeitos óbvios, exceto ao receber a limitação Visível (pág. 112). Para habilidades óbvias, um efeito especial importante é o que *os observadores perceberão*. Considere as seguintes questões:

- Qual é a cor do efeito? Se ele emitir luz, o quanto ela é brilhante? Ela é firme ou tremeluzente? Se ela aparentar ser sólida, enfumaçada ou sombreada, ela é transparente, translúcida ou opaca? Ou ele aparenta *sugar* a luz?

- A habilidade faz algum barulho? Em caso positivo, o quanto ele é alto? Ele é grave ou agudo? É uma detonação nítida, como a de uma arma de fogo? Um zumbido mecânico? Um chiado ou trinado estranho, como uma pistola de raios da ficção científica?

- A habilidade gera um odor peculiar?

- Outras pessoas podem *sentir* a habilidade como vibrações, uma brisa, uma mudança de temperatura ou um campo elétrico que deixa os cabelos arrepiados?

- A habilidade é óbvia para os sentidos além dos costumeiros para os seres humanos? Ela emite luz infravermelha ou ultravioleta? Ultrassom? Ruídos eletromagnéticos? Ruído *psíquico*?

- Ela possui efeitos *estranhos*, como fazer surgirem símbolos mágicos brilhantes, ou uma voz trovejante dos céus?

Feixe, Sopro e Raio

Dois efeitos especiais particularmente importantes para ataques à distância são a *parte do corpo* que projeta o ataque e sua *forma física*. Esses fatores determinam a especialização da perícia Ataque Inato (pág. MB183) usada para mirar o ataque.

Feixes e jatos contínuos podem fluir das mãos, da boca ou dos olhos e usar Ataque Inato (Feixe), (Sopro), ou (Olhar), respectivamente. Projéteis sólidos e raios definidos, como bolas de fogo, usam Ataque Inato (Projétil). Para habilidades que não se enquadrem exatamente nessas categorias, o Mestre poderá atribuir arbitrariamente uma especialização existente ou inventar uma nova.

Personagens com Ataques por Queimadura também devem decidir se sua habilidade é um ataque por queimadura de feixe concentrado. Ataques desse tipo possuem benefícios e inconvenientes (veja *Ataques por Queimadura de Feixe Concentrado*, pág. MB399), mas não há efeito algum sobre o custo em pontos; a distinção é um efeito especial.

Esses efeitos podem ser tão simples ou tão elaborados quanto o usuário desejar. Por exemplo, um raio da morte pode lembrar um ataque de arma de feixe... ou ser composto por um fluxo de crânios fantasmagóricos lamentosos que circundam o alvo, causando-lhe frio e arrepiando seus cabelos.

O Mestre deve proibir rigidamente qualquer efeito cosmético que seja uma habilidade útil por si só; por exemplo, causar interferência em todos os rádios em um raio de um quilômetro, despedaçar vidros, ou cegar espectadores. Benefícios *menores* serão aceitáveis se tiverem inconvenientes que os equilibrem. Por exemplo, um super com um jato de chamas possui uma fonte de luz útil, mas seus inimigos podem mirar nele orientados por sua luz, e ele não vai querer usá-la na biblioteca municipal!

BENEFÍCIOS E INCONVENIENTES MENORES

Se o MJ permitir, o jogador poderá especificar um ou dois benefícios triviais para sua habilidade em troca de aceitar alguns inconvenientes igualmente menores. Efeitos especiais deste tipo *precisam* ser ligados ao efeito principal da habilidade, bem como sua fonte e foco, se a habilidade for parte de um poder.

Adições

Efeitos especiais costumam tomar a forma de uma capacidade adicional modesta equilibrada por uma nova restrição. Uma maneira simples e eficaz para equilibrar esses efeitos é formular os aspectos vantajosos como qualidades (veja *Qualidades*, pág. MB100) e os desvantajosos como peculiaridades (veja *Peculiaridades*, pág. MB162), e exigir uma quantidade igual de ambos.

As qualidades mais comuns para este fim são Acessórios (por exemplo, um

O Mestre deve proibir rigidamente qualquer efeito cosmético que seja uma habilidade útil por si só.

ataque flamejante pode funcionar como isqueiro, um feixe de laser como uma lanterna e um ataque de ar como um soprador de folhas) e Estilo (por exemplo, Resistência a Dano com Campo de Força pode repelir a sujeira e manter o personagem sempre limpo). Outros efeitos são possíveis. Por exemplo, uma habilidade especialmente impressionante pode valer um bônus de +1 para tentativas de Intimidação quando for usada.

As peculiaridades devem seguir as diretrizes para peculiaridades físicas, dando ao usuário uma pequena penalidade em uma ou duas jogadas de dados quando a habilidade for ativada, ou dando aos seus *oponentes* um bônus modesto (para localizá-lo, por exemplo).

Exemplo: Revok pode utilizar seu Controle da Mente de modo “passivo”, persuadindo as pessoas que ele é praticamente inofensivo; ele desfruta dos benefícios da qualidade Rosto Sincero na maior parte do tempo. Porém, ao usar sua habilidade ativamente, os outros o percebem como sinistro; ele atrai a atenção como se tivesse a peculiaridade Características Distintas.

Omissões

Em vez disso, o MJ pode permitir que o jogador elimine uma restrição embutida de sua vantagem em troca de aceitar a perda de um de seus benefícios normais. Esta deve sempre ser uma troca equivalente; ou seja, os dois elementos omitidos devem ter importância mais ou menos comparável. Se não for esse o caso, o Mestre poderá omitir elementos

adicionais para equilibrar as coisas, ou simplesmente proibir o efeito especial.

Exemplo: Abençoado (pág. 39) oferece a opção de abandonar a exigência de servir a uma divindade (uma restrição embutida) em troca de perder o bônus de reação dos fiéis (um benefício padrão). Com isso, Abençoado se transforma, de uma habilidade “sagrada”, em uma sobrenatural genérica. Em termos de jogo, trata-se só de um efeito especial.

Efeitos Especiais No Improviso

É impossível prever cada efeito especial lógico para uma habilidade, especialmente uma com muitos modificadores. Se o jogador propuser um efeito especial razoável no decorrer de uma aventura, o Mestre deverá, em geral, aceitar em prol da ação dramática... e se achar que a habilidade seria ligeiramente limitada em uma situação em particular, o jogador deverá aceitar sua decisão e deixar o jogo prosseguir.

A confiança é crucial aqui. É simplesmente mais *divertido* se todos estiverem dispostos a conviver com definições do tipo “Mas é claro que as rajadas de gelo do Bola de Neve podem refrescar bebidas!” e “Lamento, Bola de Neve, mas os bandidos te encontraram seguindo as poças d’água!”. A alternativa — exigir que o Bola de Neve interligasse um nível baixo de Controle Térmico ao seu Ataque Inato, incluir Efeito Incômodo (Deixa poças), e assim por diante — resulta em habilidades desnecessariamente complexas.

TOQUES FINAIS

Após escolher as vantagens e modificadores que compõem sua habilidade e anotar alguns efeitos especiais interessantes, será a hora de passar tudo a limpo em sua planilha de personagem. A lista de verificação a seguir pode ajudar a evitar erros e omissões:

1. Ignore qualquer modificador que seja explicitamente incompatível com a vantagem. Ignore modificadores especiais (eles foram *criados* para a vanta-

gem), mas observe que muitos modificadores *gerais* são proibidos para certas vantagens. Em particular, modificadores de ataque costumam ser proibidos para vantagens que não sejam ataques.

2. Exclua toda limitação que duplique uma das restrições embutidas da vantagem. Essas limitações não limitem o usuário... assim, elas não são limitações reais, e serão proibidas ainda que não esteja escrito explicitamente.

3. Verifique se todos os modificadores são compatíveis *uns com os outros*. De maneira muito frequente, apenas um de dois modificadores incompatíveis indica o conflito, portanto certifique-se de ler todas as descrições. Se houver uma incompatibilidade, remova um dos modificadores problemáticos. Uma solução alternativa no caso de ampliações conflitantes é incluir Seletividade (pág. 106).

4. Se a habilidade for parte de um poder, lembre-se do modificador de poder, bem como quaisquer modificadores que o poder exija para esta vantagem em particular.

5. Após conferir *todos* os modificadores, some-os para encontrar o modificador geral da habilidade. Se essa for uma limitação líquida que ultrapasse -80%, reduza-a para -80%.

6. Aplique o modificador líquido ao custo em pontos da vantagem para descobrir o custo em pontos da habilidade. Todas as frações dos custos em pontos devem ser arredondadas *para cima*; por exemplo, 10,01 e 10,99 são ambos arredondados para 11.

7. Denomine a habilidade (veja *Denominação da Habilidade*, a seguir).

8. Anote a habilidade na planilha de personagem como explicado no quadro *Relacionando as Habilidades* (ao lado).

DENOMINAÇÃO DA HABILIDADE

Uma habilidade interessante precisa de um novo descritivo, original e *legal*. Heróis de anime e artistas marciais cinematográficos bradam nomes impressionantes para suas habilidades (“Chama Demoníaca dos Quatro Caminhos do Yin-Yang!”). Magos preferem nomes que fazem alusão ao conhecimento secreto ou às alcunhas de feiticeiros esquecidos (“Morte Candente de Al-Azrad”). Sacerdotes honram os deuses (“Fúria de Agni”). Mesmo os psis e supers mais sérios cunham nomes

como “Pirocinese”, “Rajada de Fogo” e “Disparo de Plasma”. Nunca se contente com um nome de vantagem como “Ataque por Queimadura”; isso é sem graça!

De fato *existe* um benefício prático em denominar a habilidade do personagem. Se a habilidade for complexa, com muitos modificadores e talvez até mesmo muitas características unidas com Interligação ou Acompanhamen-

to, é possível apenas listar seu nome e custo em pontos na planilha de personagem para economizar espaço. Todos os detalhes sórdidos podem ser anotados em algum outro lugar. Um nome pode substituir um parágrafo ou até mesmo uma *página* de modificadores, efeitos especiais e observações, deixando a planilha do personagem bem mais organizada.

CASOS ESPECIAIS

Nem sempre é fácil chegar na combinação de vantagens, modificadores e efeitos especiais que fazem *exatamente* o que se deseja. Costuma ser difícil decidir qual deve ser a vantagem inicial, ou quais modificadores podem fazê-la funcionar da maneira desejada. Seguem orientações para ajudar a resolver alguns dos problemas mais frequentes.

PROBLEMAS DE MÚLTIPLA ESCOLHA

A variedade de características disponíveis no **GURPS** às vezes possibilita representar uma capacidade de mais de uma maneira... e os custos em pontos podem nem mesmo chegar perto. O MJ é

quem decide qual será a escolha “certa” para a *sua* campanha. Em caso de dúvida, use a Regra P-B-B:

- **Precisa.** Quando um conceito de personagem ou precedente ficcional apresentar uma explicação para a habilidade, selecione as vantagens e os modificadores cujas mecânicas embutidas e efeitos especiais mais se aproximem dessa explicação. *Exemplo:* Um “tradutor universal” pode ter Leitura da Mente e Diapsiquia com a ampliação Universal (pág. MB68)... ou Habilidades Modulares com Limitada, Apenas Idiomas (pág. 57). A primeira versão é superior, para um telepata capaz de “assimilar” os idiomas dos seus interlocutores. A segunda é melhor para um robô tradutor que executa programas de idiomas, os quais normalmente *são* módulos distintos.

- **Básica.** Se nenhuma das opções redundantes for obviamente mais adequada, como costuma ser o caso com vantagens “genéricas” altamente adaptáveis, escolha a opção *mais simples*. *Exemplo:* Um super capaz de se transformar em uma chama viva poderia comprar Tolerância a Ferimentos (Difuso) com a ampliação Ativa ou Desativada à Vontade, e aí adicionar todas as outras características que constituem a metacaracterística Corpo de Fogo (pág. MB263) com “Acesso, Apenas enquanto difuso”. Contudo, Forma Alternativa (Corpo de Fogo) seria menos complicada, e mais fácil de anotar na planilha de personagem.

- **Barata.** Se duas opções forem igualmente adequadas e simples, escolha a que custar menos pontos. Porém, o Mestre deve ficar atento com o uso da “contabilidade criativa”; a escolha mais

Relacionando as Habilidades

O jogador pode anotar as habilidades da maneira que preferir, mas as etapas a seguir definem um formato claro que inclui todas as informações necessárias para usar a habilidade em jogo:

- Comece com o nome da vantagem, exatamente como está no **Poderes** ou no **Módulo Básico**. *Exceção:* Para o Ataque Inato, substitua a palavra “Inato” pelo tipo de dano; por exemplo, se o Ataque Inato causar dano por queimadura, escreva “Ataque por Queimadura”.

- Em seguida, anote o nível ou os dados de efeito da vantagem: Atribuição 3, Ataque por Queimadura 10d, Resistência a Dano 30, ST de Golpe +10, e assim por diante.

- Se a vantagem tiver uma forma ou especialização em particular, indique-a entre parênteses após o nível da vantagem; por exemplo, Controle 5 (Água) ou Regeneração (Rápida). Para habilidades resistíveis, como Atribuição, escreva o teste de resistência em vez disso; por exemplo, Atribuição3 (HT-2).

- Dentro dos mesmos parênteses, liste os modificadores da habilidade em ordem alfabética, separando nomes, níveis e valores com vírgulas. Separe os modificadores um do outro e da especialização ou teste de resistência da habilidade com ponto e vírgula.

- Bem no final, anote o custo em pontos da habilidade entre colchetes.

Exemplo: Atribuição 3 (HT-2; Efeito de Área, 64 metros, +300%; Emissão, -20%; Base Auditiva, +150%; Ataque Cardíaco, +300%; Uso Limitado, 1/dia, -40%; Área Seletiva, +20%) [243].

barata deve ser a menos útil. O **GURPS** tenta garantir que isto ocorra, mas assim como qualquer outro jogo, ele provavelmente tem suas brechas. Se um jogador encontrar alguma delas, o Mestre deverá impor restrições especiais sobre a habilidade a preço de pechincha, ou simplesmente proibi-la. *Exemplo:* Atribuição 1 (HT; Vantagem, Dobra, +1.000%) [110] custa menos que Dobra (Capacidade Adicional de Carga, +50%) [150]. Ambas permitem teleportar outras pessoas, mas a primeira opção é resistível e não permite que o usuário transporte *a si mesmo*, já a segunda permite ao usuário transportar qualquer um que esteja carregando, independente de HT ou RD.

EMULAÇÃO DE HABILIDADES FICCIONAIS

Cada vantagem do **Módulo Básico** foi criada tendo em mente exemplos ficcionais icônicos. Por exemplo, o Controle da Mente estabelece uma conexão mental invisível, depende da capacidade mental do usuário (IQ), e deve superar a força de vontade do alvo (Vont). Ele combina bem para as habilidades de hipnotizadores e telepatas. Mas o Controle da Mente *pode* resultar de uma droga injetada resistível por HT, ou ser uma forma de controle de máquinas que exija que o usuário se conecte. Existem inúmeras interpretações válidas... e cada uma delas exige seu próprio conjunto de modificadores.

O primeiro passo ao simular uma habilidade ficcional é escolher algumas vantagens prováveis e consultar suas descrições em *Vantagens Existentes* (págs. 39-90) para orientações sobre como adaptá-las. Consulte "Alternativas" para sugestões de como escolher entre características similares. "Novas Ampliações/Limitações Especiais" costumam apresentar modificadores feitos especialmente para cobrir exemplos ficcionais importantes.



Não tenha medo de aplicar muitos efeitos especiais. Até mesmo efeitos maiores, capazes de mudar o jogo, não representam problemas, se forem aplicados a todas as habilidades similares

do cenário. Como exemplo, consulte *Proezas* (pág. 170). *Todo aquele conjunto de regras* não passa de uma vasta coleção de efeitos especiais que permitem às habilidades sobre-humanas funcionarem de modo mais semelhante a como elas funcionam em anime, quadrinhos e filmes de ação.

Seguem alguns conselhos adicionais por gênero.

Habilidades Cyberpunk

Vantagens: Implantes ("cyberwear") podem conceder muitas das vantagens físicas mundanas e exóticas, mas poucas ou nenhuma das sobrenaturais. Sentidos estendidos e partes do corpo adicionais são especialmente comuns; consulte *Partes do Corpo Ativáveis* (pág. 66) e *Bases para Armas* (pág. 138) para detalhes. Muitos mundos *cyberpunk* utilizam Entradas para Chips (veja *Habilidades Modulares*, pág. MB62).

Modificadores: A maioria das vantagens que listam como modificador especial Cibernética ou Digital *exigem* esse modificador em cenários *cyberpunk*. Use Desvantagem Temporária, Elétrica (-20%) para representar a vulnerabilidade à sobrecarga elétrica. Implantes de grande porte, notavelmente membros biônicos, costumam ter Desvantagem Temporária, Manutenção, 1 pessoa, Semanal (-5%). Implantes experimentais tendem a ter Inconstante. Consulte *Armas como Ataques Inatos* (pág. 43) para modificadores adequados para armas embutidas.

Habilidades da Fantasia

Vantagens: Dons inatos normalmente são mundanos (mas frequentemente cinematográficos) ou sobrenaturais. "Mágicas" treinadas podem emular praticamente qualquer vantagem, especificamente ataques e habilidades mentais, e magos ou sacerdotes poderosos seriam capazes de superar novos desafios com a Supermemorização (veja *Habilidades Modulares*, pág. MB62). Praticamente *qualquer* característica exótica ou sobrenatural serviria a algum monstro de fantasia, em algum mundo.

Modificadores: Entre os modificadores de poder adequados estão Divino, Espiritual, Mágico, Moral, e Natureza. Tradicionalmente, as mágicas exigem rituais fatigantes, demorados e não são físicas, o que torna Afeta Insubstantial, Custa Fadiga, Gasto Adicional de Tempo, e Imprecisão todos adequados. Exige Concentrar e Glamour costumam caber, e Condição de Cancelamento serve para magia de contos de fada. Limitações de acesso como "Exige componentes materiais", "Exige gestos" e "Exige palavras mágicas" são comuns, e valem -10% cada.

Habilidades da Ficção Científica "Hard"

Vantagens: A maioria das habilidades especiais "realistas" são mundanas ou exóticas, e têm natureza física; concedidas por cirurgia, engenharia genética etc. Em cenários com IA avançada, Cérebro Eletrônico é provável (veja *Habilidades Modulares*, pág. MB62).

Modificadores: Um novo uso para uma parte do corpo que a impeça de cumprir seu objetivo original pede por Desvantagem Temporária. Habilidades ativadas por drogas têm Gatilho. A tecnologia experimental costuma ser Inconstante. Características mentais que afetem o *cérebro* (não a mente) precisam de Baseado em HT ou Exige Teste de HT. As limitações Acesso, Ambiental e Específica podem restringir as habilidades a tipos específicos de atmosferas, campos gravitacionais, materiais etc. Inclua Custa Fadiga, Requer Recarga, ou Uso Limitado para deixar em vigor a conservação de energia.

Habilidades do Horror

Vantagens: Vantagens sobrenaturais com baixo nível de poder, normalmente mentais, são prováveis para os heróis. Características exóticas, se permitidas, costumam resultar de uma maldição. Vantagens cinematográficas (até mesmo as mundanas) podem arruinar o suspense, e raramente são apropriadas. Obviamente, Coisas Malignas podem ter praticamente *qualquer* espécie de característica!

Modificadores: Grande parte da discussão em *Habilidades da Fantasia* é aplicável, mas as habilidades do horror raramente são confiáveis ou vistas. Modificadores adequados incluem Distância Encurtada, Custa Pontos de Vida, Destreinado, Desvantagem Temporária, Prazo Máximo, Efeito Incômodo (especialmente Solavanco), Gatilho (frequentemente envolvendo ingredientes desagradáveis), Requer Preparo (para rituais prolongados), Volúvel, e formas mais estranhas de Acesso (por exemplo, "Apenas quando as estrelas se alinham"). Cultistas costumam acabar tendo Pacto, e psíquicos atormentados têm Apenas Inconsciente e Incontrolável. Confiável é altamente *inadequado*. Por outro lado, As Coisas costumam ter a ampliação Cósmica.

Habilidades Míticas

Vantagens: Heróis e semideuses míticos geralmente têm uma mistura de vantagens sobrenaturais e níveis extremos das mundanas; quanto mais cinematográfico, melhor. Para divindades reais, Controle, Criar e Poder Cósmi-

co (veja *Habilidades Modulares*, pág. MB62) são *imprescindíveis*. Monstros míticos têm muitas vantagens exóticas.

Modificadores: Limites de uso peculiares, por exemplo, “três vezes enquanto o sol estiver no céu”, pedem interpretações criativas de Acesso, Condição de Cancelamento, Prazo Máximo, Prazo Mínimo, e Uso Limitado. Dons heroicos costumam vir com um Pacto que exige devoção total a uma divindade padroeira. Seres divinos raramente possuem limitações graves; frequentemente, suas habilidades são Cósmicas e têm ampliações poderosas, como Alcance Transmundo, Imprecação 3, e Prazo Estendido, Permanente.

Habilidades da Ópera Espacial

Vantagens: Praticamente qualquer um digno de ser chamado de herói possuirá vantagens cinematográficas. Os psis da ópera espacial têm acesso à maioria das vantagens mentais, independente do tipo. Alienígenas e mutantes cinematográficos podem ter praticamente *qualquer* característica exótica.

Modificadores: Os modificadores de poder Biológico e Psíquico são comuns.

A limitação Inconstante é tradicional para habilidades experimentais pseudocientíficas. Aplique as diretrizes de *Habilidades da Ficção Científica “Hard”* se elas forem *dramáticas*... mas não se incomode com limitações que sirvam meramente para manter as habilidades *realistas*.

Habilidades Pulp e de Artes Marciais

Vantagens: A maioria das vantagens cinematográficas mundanas, proibidas em muitos gêneros, são altamente apropriadas aqui; heróis pulp frequentemente são Desenvolvedores, Mestres de Armas e assim por diante. Características sobrenaturais e exóticas *físicas* podem representar técnicas secretas das artes marciais.

Modificadores: O modificador de poder mais comum é o Chi, mas Biológico serve para a ciência maluca. Baseado em Vontade e Exige Teste de Vontade costumam ser incluídas em habilidades que de outra maneira seriam físicas, para representar o triunfo da disciplina sobre a força bruta e animalesca. Os modificadores em *Habilidades do Horror* servem para os rituais bizarros de civilizações perdidas, cultos ninja malignos, etc.

Habilidades de Supers

Vantagens: Praticamente todas as vantagens aparecem em *alguma* HQ de supers. Características que permitam ao herói ajustar suas capacidades para se adequar à situação, como Habilidades Modulares e Morfose, são especialmente populares. Não se esqueça de também usar *Habilidades Alternativas* (pág. 11).

Modificadores: Qualquer modificador de poder é possível; Elemental, Psíquica e Super são apenas os mais comuns. As habilidades costumam ser Visíveis, mesmo que em outros gêneros sejam tradicionalmente invisíveis. Ativada ou Desativada à Vontade aparece em praticamente qualquer vantagem que a permita, Campo de Força e Reflexiva são populares para defesas e é provável que ataques tenham Seletividade, Variável e *muitas* ampliações para que o herói possa ajustá-los de um jato de 1d-2 até uma explosão de 10d. Um punhado de ampliações especiais *são feitas* para supers, notoriamente Supervelocidade para Padrão de Tempo Alterado (pág. 66) e Superesforço para ST de Levantamento (pág. 77).

ABSOLUTOS

Algumas habilidades clássicas são *absolutas*: invulnerabilidade, raios da morte, desejos etc. Elas raramente são um problema quando os heróis são criados por um autor competente que os guia por um enredo que convenientemente leva em consideração os seus dons... mas raramente as questões são tão simples em um RPG. O Mestre nunca sabe o que os jogadores tentarão, e os jogadores, por sua vez, nunca têm certeza sobre o que funcionará. Esta incerteza é parte da diversão, e a natureza definitiva de “forças irresistíveis” e “objetos imóveis” pode diminuí-la. Por este motivo, permiti-las é uma proposta arriscada, mas alguns gêneros importantes simplesmente não funcionarão sem elas.

Ataques Infalíveis

Ataques incapazes de errar o alvo, como relâmpagos divinos, lanças da vingança etc., possuem uma das novas formas de Cósmica descritas na pág. 101: “Não exige teste” ou “Sem defesa ativa”. Heróis com um orçamento limitado podem obter uma confiabilidade *quase* absoluta com alguma combinação de Acurado, Ataque Surpresa (pág. 102), Guiado, e Teleguiado.

Ataques Irrefreáveis

Existem diversas maneiras de criar ataques que *ignorem* a RD: Imprecação contorna a RD, mas permite um teste de resistência; Base Sensorial ultrapassa a RD, mas exige o contato sensorial; e Efei-

Calibragem de Ataques e Defesas

Seguem as diretrizes sobre a dimensão que um ataque deve ter para simular uma arma ou um perigo. Exceto quando indicado, o dano será por segundo, ou seja, a duração de um ataque. Para *resistir* ao dano médio, use RD 3,5 por dado; para ser *imune*, RD 6 por dado.

Ácido (pág. MB428): A imersão causa 1d-1 por corrosão. É capaz de reduzir a RD.

Armas (págs. MB267–281): O mais forte dos homens dificilmente causará mais que 4d com uma arma acionada por força humana. Pistolas chegam até a 3d; submetralhadoras, a 4d; rifles, a 9d; granadas, a 10d; e metralhadoras, a 13d. Lançadores de foguetes e canhões *começam* com 6d×2. As armas portáteis mais pesadas (mísseis, morteiros etc.) chegam até a 6d×10. A maioria das armas antitanque e de tecnologia avançada também possui divisores de armadura.

Eletricidade (pág. MB432): A tensão doméstica causa 3d de dano por queimadura, na pior das hipóteses. Acidentes industriais e relâmpagos *começam* em 6d e seguem até 6d×3.

Fogo (pág. MB429): O fogo comum raramente ultrapassa 1d por queimadura. Para classificar outros tipos de fogo, use *Queimando Objetos*. Por exemplo, o magma deve ser capaz de atear fogo instantaneamente até mesmo em objetos de categoria “altamente resistente”, o que exige 30 pontos de dano, a média para 8d+2.

Radiação (pág. MB435): Os acidentes radioativos mais fatais na verdade causam menos do que 1 rad/segundo. Ataques raramente deverão ultrapassar 1d rads.

Veneno (pág. MB437): A maioria dos venenos causa 1d ou 2d de dano por toxina por ciclo, e raramente ultrapassam um total de 12d. Os venenos mais letais causam até 6d *imediatamente*.

to de Área ou Cone, combinados com Agente Sanguíneo, Agente de Contato ou Agente Respiratório afetam a todos que não tenham defesas especiais. Para evitar a proteção de maneira *incondicional* é necessária a versão “ataque irresistível” de Cósmica (pág. MB105), e mesmo assim, defesas que tenham Cósmica ainda poderão interferir, se o MJ as permitir.

Ataques de Morte Instantânea

O mais simples dos ataques que mata sua vítima instantaneamente, como um “raio da morte”, é uma Atribuição com a ampliação Ataque Cardíaco. Para uma letalidade confiável, use vários níveis; um ser divino com Atribuição 19 (HT-18; Ataque Cardíaco, +300%) [760] pode matar instantaneamente qualquer um com HT em nível humano (20 ou menos).

O Ataque Inato também pode fazer o serviço. Um homem médio possui 10 PV e terá morte certa com -5xPV. Isto exige 60 pontos de lesão, o que fica na média para um ataque de 17d. Em vez disso, o Mestre pode permitir um ataque de “0d+60” que cause 60 pontos de dano fixos; isto custará o mesmo que 18d. A destruição corporal completa (-10xPV) pede 110 pontos de lesão. Isso pede 32d-2, com um dano fixo de “0d+110” custando tanto quanto 33d. Qualquer tipo de dano servirá, mas ataques que afetem somente seres vivos devem ser Ataques por Toxina. Para afetar alvos com muitos PV ou muita RD, inclua alguns dados adicionais ou a ampliação Cósmica.

Desintegração

Siga as diretrizes para Ataque Inato em *Ataques de Morte Instantânea* e use um Ataque por Corrosão. Um alvo reduzido a -10xPV por dano por corrosão estará *perdido*: dissolvido, desintegrado ou vaporizado. A ressurreição será impossível. Para uma maneira mais barata de desintegrar um tipo específico de matéria não-viva, use Criar (pág. 92) com a ampliação Destruição.

Petrificação, Exorcismo e Outras Maldições Permanentes

Mágicas poderosas e monstros de fantasia são capazes de petrificar suas vítimas, bani-las para uma dimensão prisional e assim por diante. A vítima não estará exatamente morta... mas sua possibilidade de se recuperar por conta própria não será melhor (talvez seja até pior) do que sua possibilidade de voltar de além-túmulo. Todas as maldições desse tipo devem ser tratadas como Atribuições.

Uma vez que o Ataque Cardíaco (+300%) mataria o alvo em caso de fracasso no teste de HT, exceto em caso de atendimento médico especial, o Mestre deve permitir que os mesmos +300% comprem um efeito capaz de remover o alvo do jogo *sem* matá-lo. Como qualquer das opções dá cabo do alvo definitivamente, exceto em caso de uma poderosa intervenção externa, a diferença é, em grande parte, um efeito especial.

Como alternativa, o MJ pode tratar essas maldições como uma combinação entre Paralisia (+150%) e Prazo Estendido, Permanente (+150%). Novamente, o que importa são os efeitos especiais. Petrificar uma pessoa não é mais “poderoso” que paralisá-la para sempre.

Qualquer uma das opções custará +300%. O efeito final é que a vítima ficará incapacitada indefinidamente até que receba uma cura especial; normalmente algum tipo de mágica, em cenários de fantasia.

Parar o Tempo

Seres capazes de parar o tempo surgem frequentemente na ficção... como truques narrativos. É *arriscado* confiar capacidades desse tipo aos PdJs. Se o Mestre quiser permitir isto, ele deverá tornar a habilidade custosa e limitar seu escopo e sua duração. A ampliação a seguir para Atribuição é bem equilibrada:

Estase Temporal: A vítima e seus equipamentos param no tempo. O tempo continua a fluir pelo resto do universo, menos para ela. Ela fica congelada no lugar; em meio a uma ação ou até mesmo suspensa no ar. Ela não envelhece, respira e nem exige sustento. Lesões, doenças e venenos têm o progresso interrompido. Ela mantém sua posição no quadro de referência local (normalmente um planeta), mas o mundo físico não a afeta de outra maneira. Ela não pode ser ferida, movida, roubada etc. Na maioria dos cenários, isto se estende aos poderes sobrenaturais (por exemplo, sua mente ficará ilegível). Do mesmo modo, ela não terá qualquer ciência sobre o universo e não poderá agir de maneira nenhuma, nem mesmo mentalmente. O efeito dura um minuto por ponto pelo qual fracasse em seu teste de HT. Depois disso, suas ações, percepções e assim por diante serão retomadas a partir do ponto em que foram interrompidas. Este *não* é um efeito metabólico; ele pode afetar objetos (veja *Atribuições e Alvos Inanimados*, pág. 45). +1.000%.

Se o *universo* inteiro for congelado, o Mestre poderá representá-lo combinando a Estase Temporal com um nível extremo de Efeito de Área. De modo mais modesto, um nível elevado de Padrão de Tempo Alterado (pág. 66) com

Supervelocidade ou Velocidade Fora de Combate pode conceder resultados funcionalmente similares ao acelerar drasticamente apenas o usuário.

Invulnerabilidade

Não há um preço justo para a invulnerabilidade *verdadeira*, capaz de fazer qualquer ataque ricochetear de maneira inofensiva. Um custo fixo, por maior que seja, pede por comparação com a mesma quantidade de pontos gasta em Resistência a Dano... e uma RD finita sempre será menos favorável que uma “infinita”.

A invulnerabilidade *efetiva* é viável de diversas maneiras, cada uma com diversas limitações inerentes para manter as coisas justas. Várias opções podem coexistir em determinado cenário.

- *Insustancialidade*. O MJ pode permitir a habilidade de se tornar insustancial por apenas um instante quando exposto a danos. Ataques físicos e energéticos atravessam o personagem de maneira inofensiva. Ataques com Afeta Insustancial ou Atribuição, bem como mágicas, Controle da Mente e habilidades similares, funcionam normalmente. Isto é Insustancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Apenas Inconsciente, -20%; Capaz de Carregar Objetos, Pesada, +100%; Incontrolável, -10%; Mudança Parcial, +100%; Reflexiva, +40%) [328]. Reflexiva ativa brevemente a Insustancialidade ao ser atingida. Afeta a Matéria, Capaz de Carregar Objetos e Mudança Parcial impedem que o usuário derrube objetos, caia pelo chão ou perca o controle de outras habilidades. Apenas Inconsciente e Incontrolável evitam que ele se torne insustancial conscientemente; ele pode *apenas* evitar danos. Aqueles com esta habilidade não podem usar o próprio corpo para proteger outros, obviamente.

- *Resistência a Dano*. Em cenários onde “invulnerabilidade” signifique “não sofre dano por ameaças típicas” basta comprar RD suficiente para impedir a ameaça *ordinária* mais fatal, à taxa de RD 6 por dado de dano. Antes de NT6, a RD 30 é suficiente para impedir os golpes do mais poderoso dos homens normais, dardos de balestras, armas de fogo primitivas, fogo de dragões etc. Em NT6-8, RD 80 impede desde armas pequenas até metralhadoras pesadas, colisões com carros a 80 km/h, quedas de aeronaves etc. Em NTs maiores, inclua níveis de Enrijecido para ignorar os divisores de armadura das armas de feixe. Custa caro, mas pode se tornar acessível com limitações como Sem Armadura e Pele Resistente. O modificador Limitada também é útil, pois muitos supers e muitas criaturas míticas são invulneráveis apenas à ameaças específicas.

• *Tolerância a Ferimentos (Difuso)*. Ao limitar as lesões de danos por perfuração e perfurantes a 1 PV por ataque, e as de outros danos a 2 PV por ataque, esta característica proporciona invulnerabilidade limitada. Até mesmo o mais letal dos golpes causará pouco mais do que um ferimento superficial. O MJ pode permitir que heróis super resistentes, que não sejam realmente difusos, comprem esta vantagem. Porém, ela *não* ajuda contra efeitos de área, cones ou explosões.

• *Tolerância a Ferimentos (Redução de Dano)*. O MJ pode permitir que heróis comprem divisores maiores que 4. Um divisor de 5 custa 125 pontos. Para definir o preço de um divisor igual ou superior a 10, encontre-o na coluna *Medida Linear da Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550), e some 2 ao respectivo registro na coluna *Tamanho*, e multiplique a soma por 25. Isto dá 150 pontos para um divisor de 10, 300 pontos para 100, 450 pontos para 1.000, e assim por diante. O Mestre pode exigir Limitada, ou poderia ignorar essa restrição para aqueles dos quais *se espera* que sejam quase intocáveis. A lesão mínima de um ataque que atravesse a RD é sempre 1 PV, mas o MJ pode determinar que personagens com Cósmica, +50% sofram essa lesão apenas se ela for pelo menos 1 PV *após* aplicar o divisor. Consulte *Tolerância a Ferimentos* (pág. 82).

Desejos

“Conceder desejos” pode significar muitas coisas diferentes. Algumas entidades divinas controlam o resultado de *eventos*. Isto deve ser comprado como Super Sorte (Desejos, +100%) [200]. Aqueles que possam fazer isto de maneira confiável devem ter níveis mais elevados de Super Sorte (pág. 79). Na maioria dos jogos, 12 ou 13 níveis (2.400 ou 2.600 pontos) bastam para afetar *todas* as jogadas de dados feitas na presença do usuário.

Outros seres concedem desejos por *bens materiais*. Arrebatador (Criação, +100%; Itens Grandes, +50%; Mais Peso, 50 kg, +40%; Permanente, +300%) [472] pode criar a maioria de itens de equipamento pessoal: armas, armadura etc. Aprimore Mais Peso para 1.500 toneladas (+175%), e eleve o custo total para 580 pontos e a capacidade será suficiente para convocar um castelo de porte modesto. Talvez o Mestre deva definir um limite máximo de peso!

Alguns seres concedem novas *habilidades*. Isto é Atribuição (Vantagem, +10% por ponto em vantagens; Prazo Estendido, Permanente, Irreversível, +300%). Assim, cada nível custará 40 pontos mais o preço das vantagens, embora um nível seja provavelmente o

bastante. Para manter as coisas justas, o Mestre pode definir que as vantagens entrarão em vigor por apenas um minuto multiplicado pela margem de sucesso do teste de HT, mas permitir que o beneficiário as compre “pra valer” se tiver pontos suficientes disponíveis.

Entidades que possam conceder *qualquer* vantagem exigem Poder Cósmico

(veja *Habilidades Modulares*, pág. MB62) com Física (+50%) e Limitada, Atribuições que concedem vantagens permanentes (-50%). Isto terá o custo multiplicado por 10 (400 pontos mais 10 vezes o custo das características concedidas). Por exemplo, um deus com 600 pontos nesta habilidade poderia conceder qualquer vantagem no valor de até 20 pontos.

Reservas de Energia

Usuários de poderes fictícios costumam recorrer a “suprimentos de poder” especiais para abastecer suas habilidades. Para representar isto, compre Pontos de Fadiga pelo preço costumeiro de 3 pontos cada, mas trate-os como uma nova vantagem, “Reserva de Energia” (RE). Ela *sempre* está ligada a uma fonte de poder particular; por exemplo, 10 PF para poderes psíquicos será “RE 10 (Psíquico) [30].”

Uma RE pode abastecer somente habilidades da mesma fonte. Ela pode pagar os custos em PF básicos para usar vantagens, custos adicionados pela limitação Custa Fadiga e gastos por esforço adicional e proezas (veja o Capítulo 4). Ela também pode abastecer *perícias* relacionadas; por exemplo, RE (Mágica) pode energizar mágicas. Os poderes ainda podem recorrer aos PF normais; senão puderem, adicione -5% ao modificador de poder.

Porém, uma RE não é a *mesma coisa* que a PF. Apenas poderes associados podem esgotá-la. Ataques por Fadiga, falta de sono e assim por diante não são capazes de miná-la, e outros poderes, habilidades em estado instintivo e o esforço adicional comum não podem gastá-la. Além disso, esgotar uma RE não causa nenhum dos efeitos de ficar abaixo de 1/3 PF; e ter a RE no valor total não protege contra esses efeitos.

A RE se repõe a um ponto a cada 10 minutos, independente do repouso. É possível recuperar PF ao mesmo tempo se descansar. Fatores que alteram a recuperação de PF geralmente não têm efeito nenhum sobre a velocidade de recarga da RE.

Perícias ligadas à fonte da RE *podem* ajudar a reabastecê-la. Por exemplo, a mágica Recuperar Energia (pág. MB247) aumenta a velocidade de recarga da RE (Mágica). Habilidades *daquela fonte* também podem ajudar. Resistência a Dano com Absorção pode curar RE, PF ou PV pelos +80% costumeiros. Sanguessuga pode ter “Cura RE” ou “Somente Cura RE” pelo preço de “Cura PF” ou “Somente Cura PF”. A Regeneração pode ter “Recuperação de RE” ou “Somente RE” pelo preço de “Recuperação de Fadiga” ou “Somente Fadiga”, e costuma ter uma limitação Acesso como “Apenas sob a luz solar direta” (-10%), “Apenas em dias santos ou em lugares sagrados” (-40%), ou “Apenas no interior de um reator nuclear” (-80%).

Modificadores Especiais

Carga Especial: A RE do personagem não se recarrega com o tempo. Ela se recarrega somente através de RD com Absorção, Sanguessuga, a mágica Roubar Energia etc. Esta limitação é incompatível com Carga Lenta. -70%, ou -80% se a energia for perdida a um ponto por segundo, forçando o usuário a gastá-la rapidamente.

Carga Lenta: A RE do personagem se recarrega lentamente. -20% por um ponto/hora; -60% por um ponto/dia.

Poder Único: Disponível apenas se o personagem possuir dois ou mais poderes de uma determinada fonte. A RE só funcionará com um de seus poderes. -50%.

Somente Habilidades: A RE pode pagar apenas os custos de PF básicos das habilidades do personagem. Ela não servirá para esforço adicional ou para proezas. -10%.

Somente Proezas: A RE é útil apenas para esforço adicional e proezas. Ela não pode cobrir os custos de PF pelo uso normal da habilidade. Esta limitação é incompatível com Somente Habilidades. -10%.

CAPÍTULO TRÊS

EXEMPLOS



Ao correr pela floresta de bambu, Huang Pao ponderava a respeito de seu destino — para ser mais exato, seu destino naqueles próximos minutos. Já fazia tempo que ele havia deixado bem para trás o regimento de soldados regulares, mas ele sentia que pelo menos cinco ou seis perseguidores ainda estavam acompanhando seu ritmo. Estava claro que o corrupto Ministro Chien Ping havia mandado alguns dos seus guardas de elite — adeptos das artes marciais, treinados nas mais variadas formas de matar com lâminas ou com as mãos nuas, e suficientemente capazes de concentrar seu chi para efeitos rudes, porém pragmáticos.

Huang sabia que seria capaz de derrotar dois ou até mesmo três desses caçadores, mas suas habilidades tinham limites. Ele descobriu que apesar de sua autodisciplina escrupulosa, ainda sobrevivia uma partícula de medo em seu espírito. Ele não tinha nenhum desejo de determinar se poderia sobreviver contra um maior número de oponentes desse tipo, dada a probabilidade dele não poder e a certeza deles terem recebido ordens para executá-lo.

Portanto, ele decidiu testá-los com relação à agilidade em vez da capacidade de luta. Concentrando seu próprio chi, ele subiu ao ar com um salto, agarrando o topo de um bambu no alto antes de voltar ao solo. Ele deixou a planta se inclinar para baixo com o seu peso e então se endireitar com um golpe, catapultando-o em direção a uma outra. Repetindo a ação mais duas vezes, logo ele corria pela folhagem das copas. Enquanto avançava, ele se arriscou a dar uma olhada de relance para trás.

Os perseguidores estavam um pouco mais para trás, mas ainda estavam à vista; e agora eles também avançavam pelo alto da floresta. Era evidente que esses homens de fato eram bem capazes.

Huang olhou ao seu redor, considerando suas opções novamente. Ele vislumbrou algo entre a folhagem — uma construção, no topo da montanha à sua esquerda. Sua compreensão do Tao sugeriu imediatamente sua natureza; com um mero relance, ele foi capaz de perceber a serenidade abnegada de seu feng shui.

Huang permitiu-se o brilho de um sorriso e mudou sua trajetória para aquela direção. Os guardas conseguiriam alcançá-lo mais rápido agora, obviamente, mas não antes que ele alcançasse o monastério — e os monges da montanha não só proibiam o derramamento de sangue dentro de seu precinto, como também eram capazes de aplicar o cumprimento de tais regras, mesmo contra a própria guarda do Ministro.

Agora veremos como todo o conteúdo dos Capítulos 1 e 2 funcionam juntos. *Exemplos de Poderes* (págs. 121–136) apresenta uma seleção de poderes populares em jogos e na ficção. *Exemplos de Habilidades* (págs. 136–151) oferece exemplos desenvolvidos das habilidades adequadas para uma variedade de gêneros, bem como algumas regras opcionais ligadas à compra de habilidades. É possível usar as habilidades isoladamente (para alienígenas, ciborgues etc.) ou para dar ainda mais consistência aos exemplos de poderes.

EXEMPLOS DE PODERES

Todos estes poderes seguem as diretrizes do Capítulo 1. Cabe ao Mestre decidir quais poderes existirão em sua campanha. Cada registro inclui:

Nome: Um nome “genérico” para o poder.

Fontes: Fontes adequadas para o poder; consulte *Fonte* (pág. 7). Se o poder for conhecido por outro nome quando associado com uma fonte em particular, esse nome aparecerá entre parênteses. Cabe ao Mestre decidir quais fontes serão válidas em sua campanha.

Foco: O foco do poder; consulte *Foco* (pág. 7).

Descrição: O que o poder faz, alguns precedentes ficcionais (frequentemente associados a fontes específicas), e quaisquer observações especiais aplicáveis à maioria das habilidades do poder ou a todas elas.

Talento: O nome e custo em pontos do Talento para o poder, bem como quaisquer regras especiais para aquele Talento. O Talento concede um bônus de +1 por nível para usar as habilidades do poder; consulte *O Papel do Talento* (pág. 158). Personagens com o Talento também podem gastar pontos em novas habilidades para aquele poder.

Habilidades: Vantagens com probabilidade de serem habilidades do poder na maioria dos cenários, com observações sobre versões exigidas ou proibidas, ou modificadores, conforme aplicável. Isto inclui apenas *algumas* das recomendações dos Capítulos 1 e 2. O Mestre deverá customizar a lista para sua campanha.

Modificador de Poder: Os modificadores “genéricos” (veja *Exemplos de Modificadores*, pág. 26) que servem melhor para o poder. Escolha a opção que combina com a fonte do poder, mude seu nome para se adequar a ele e use as regras e o valor associado.

ÁGUA

Fontes: Divina, Elemental, Espiritual, Mágica, ou Super.

Foco: Água.

Este é o poder de criar e manipular água. Usuários com este poder podem até mesmo *se tornar* água. Ele pode representar o controle direto sobre a água (Elemental e Super), magia elemental tradicional (Mágica), o favor de um deus do mar (Divina), ou o controle sobre os elementais da água (Espiritual).

Água inclui o gelo e o vapor, mas Frio/Gelo (pág. 129) e Ar (pág. 123) abordam de modo mais completo o congelamento e os gases, respectivamente.

Talento para Água

5 pontos/nível

Habilidades de Água

Anfíbio; Caminhar no Ar, com Específico, Vapor (-40%); Caminhar sobre Líquidos; Controle (Água); Controle (Oceanos), com Fenômenos Naturais; Criar (Água); Deslocamento Ampliado (Água); Detectar (Água); Fala Subaquática; Forma Alternativa (Corpo de Água); Habilidades Modulares, com Limitada, Água (-10%) e Física; Interposição (Gelo); Lacrado; Não Respira, com Guelras; Obscurecer (Visão); Poder Protegido; Resistência à Pressão; Resistência a Dano, com Limitada, Fogo ou Água (ambos -40%); e Sentido de Vibração (Água).

Muitos Ataques Inatos são possíveis. Gotas de água causam dano por contusão, jatos finos causam dano por corrosão ou corte, e ataques que afetam a água no corpo do alvo causam dano por fadiga com Desidratação ou Afogamento.

Modificador de Poder: Água. A vantagem pertence ao poder Água. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Elemental (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), ou Super (-10%), e pode ser simultaneamente Elemental e Super.

ALTERAÇÃO CORPORAL

Fontes: Biológica, Divina, Mágica, ou Super.

Foco: A forma física do usuário.

Este é o poder de alterar a aparência, estrutura e composição do próprio corpo. A ficção normalmente atribui a Alteração Corporal à fisiologia alienígena (Biológica), magia poderosa (Mágica), ou mutações bizarras de “corpo de borracha” (Super). Em cenários de fantasia, os servos de demônios e deuses travessos às vezes possuem este poder (Divina).

Talento para Alteração Corporal

5 pontos/nível

Habilidades de Alteração Corporal

Adaptação ao Terreno, com Ativa; Arremedo; Ataque Constritivo; Camaleão; Crescimento; Elasticidade; Encolhimento; Escorregadio; Forma de Sombra, com Espessura Finita; Habilidades Modulares, com Limitada, Apenas Parte do Corpo (-20%) e Física; Hermafromorfo; Morfose; Pele Elástica; Poder Protegido; Resistência a Dano, com Limitado, Contusão (-40%) ou Pele Resistente; Restaurar Membros; Super Salto, com Quicar; Tolerância a Ferimentos (qualquer uma); e Ultraflexibilidade das Juntas.

Qualquer vantagem que represente partes do corpo adicionais é permitida, se for Ativada ou Desativada à Vontade (veja *Partes do Corpo Ativáveis*, pág. 66). Vantagens “Sempre Ativas” compradas como parte deste poder em geral também têm Ativada ou Desativada à Vontade.

Modificador de Poder: Alteração Corporal. A vantagem pertence ao poder Alteração Corporal. Este modificador é tipicamente Biológico (-10%), Divino (-10%), Mágico (-10%), ou Super (-10%).

ALTERAÇÃO DE PROBABILIDADES

Fontes: Divina, Espiritual, Mágica (“Desejos”), Psíquica, ou Super.

Foco: Sorte e destino.

Este é o poder de alterar resultados incertos, desencadear coincidências fortuitas e “abençoar” ou “amaldiçoar” aos outros. Ele pode representar a intervenção divina (Divina), manipulação mística (Mágica), visualização psíquica (Psíquica), os esforços de servos espirituais invisíveis (Espiritual), ou um poder cósmico sutil (Super). A Alteração de Probabilidades não *faz* nada visivelmente; seus efeitos se manifestam sobre os resultados das tarefas que ela influencia.

Talento para Alteração de Probabilidades

5 pontos/nível

Habilidades de Alteração de Probabilidades

As habilidades marcadas com * estão em aberto. O Mestre decidirá quantos níveis estão disponíveis.

Defesas Ampliadas; Detectar, para itens abençoados ou amaldiçoados, alteração da realidade, desejos etc.; Poder Protegido; Serendipidade*, com Desejo; Sorte, com Desejo; Super Sorte*, especialmente com Alterar a Realidade e Desejo; Talento Instintivo*; e Visualização, com *qualquer* modificador especial.

Atribuições que “abençoem” ou “amaldiçoem” os outros também servem. Elas devem ter uma ou mais entre Vantagem, Desvantagem, Vantagem Anulada, ou Desvantagem Anulada, e podem afetar somente Maldição, Sorte, Serendipidade, Super Sorte e Azar. Elas também devem ter Assinatura Inexistente e uma entre Imprecação, Ataque Corpo a Corpo ou Base Sensorial. O usuário pode sugerir destinos específicos para o alvo, mas o Mestre decidirá o que acontecerá *de fato*; algo que sempre parecerá uma coincidência. Para ditar coincidências específicas, inclua Cômica, +300%.

Modificador de Poder: Alteração de Probabilidades. A vantagem pertence ao poder Alteração de Probabilidades. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

ANTIMAGIA

Fontes: Antimagia, Divina, ou Espiritual.

Foco: Anular o mana, magos e magias.

Este poder lida com a neutralização da magia. Em alguns mundos, a antimagia é uma fonte de poder única e oposta à magia, assim como a antimateria é o “oposto” da matéria. Em outros, ela se origina dos deuses (Divina) ou espíritos (Espiritual) que censuram o uso da magia para interferir com a criação. Em todos os casos, ela será o antipoder do poder Magia (pág. 130).

Talento Antimagia

5 pontos/nível

Habilidades Antimagia

Abafador de Mana; Detectar, para magia, mágicas, magos etc.; Escudo Mental, com Limitada, Mágica (-50%); Estática (Magia); Neutralizar (Mágica), mas *não* com Furto de Poder; Obscurecer (qualquer um), com Limitada, Mágica (-20%); Resistência à Magia; Resistência a Dano, com Limitada, Magia (-20%); e Ver o Invisível (Mágica).

Atribuições especializadas também são permitidas. Elas devem ter Imprecação, juntamente com uma ampliação Vantagem que conceda Abascanto, Abafador de Mana, ou Resistência a Dano contra magia, ou uma ampliação Vantagem Anulada que anule Aptidão Mágica ou Ampliador de Mana.

Modificador de Poder: Antimagia. Se a fonte for alguma espécie de antimagia fundamental, este será uma reserva de +0% que indica quais habilidades se beneficiam do Talento Antimagia. Caso contrário, normalmente será Divino (-10%) ou Espiritual (-25%).

ANTIPSI

Fontes: Antipsi, Biológica, Chi, ou Super.

Foco: Bloqueio de energia e poderes psíquicos.

Antipsi é o antipoder de *todos* os poderes com o modificador Psíquico, independente do foco. Em muitos cenários, a explicação é uma energia psíquica incomum que interfere com a variedade comum. Essas emissões “antipsi” podem ser categorizadas como psiquismo, mas são imunes a efeitos que bloqueiam o psiquismo (inclusive o próprio antipsi). Outra explicação comum é a interferência por meio da bioenergia, quer através de mutação (Biológica ou Super) ou de meditação (Chi).

Talento Antipsi

5 pontos/nível

Este Talento não existe em todos os cenários. Em muitos mundos de jogo, Antipsi é sempre um poder aleatório e incontrolável.

Habilidades Antipsi

Detectar, para poderes psíquicos, usuários de psiquismo, etc.; Escudo Mental, com Limitado, Psíquico (-50%); Estática (Psi); Neutralizar (Psi), mas *não* com Furto de Poder; Obscurecer (qualquer um), com Limitada, Psi (-20%) ou Limitada, PES ou Telepatia (-40%); Resistência a Dano, com Limitada, Psi (-20%); Resistente ou Imunidade a todos os poderes e habilidades psi ou a poderes e habilidades específicos; e Ver o Invisível (Psíquico).

Atribuições Especializadas também são possíveis. Elas exigem Imprecação, bem como Vantagem para conceder Resistência a Dano ou Resistente contra psi, ou Vantagem Anulada para roubar temporariamente habilidades ou Talentos psi específicos do alvo temporariamente.

Modificador de Poder: Antipsi. Se a fonte for a energia antipsi, este será uma reserva de +0% que indica quais habilidades se beneficiam do Talento Antipsi. Caso contrário, normalmente será Biológico (-10%), Chi (-10%), ou Super (-10%).

ANTISSUPER

Fontes: Antissuper, Biológica, Divina, Natureza, ou Psíquica.

Foco: Anular superpoderes.

Cenários com superpoderes genéricos normalmente incluem indivíduos capazes de anular esses poderes, independente do foco. Como este poder é capaz de interferir com outros sem ser ele mesmo suscetível a interferência, ele frequentemente está isolado em sua própria categoria “Antissuper”. Outras possibilidades são o controle sobre genes mutantes através da bioenergia (Biológica ou Natureza) ou do psiquismo (Psíquica), ou a vontade de uma divindade que se oponha às “abominações” (Divina).

Talento Antissuper

5 pontos/nível

Habilidades Antissuper

Detectar, qualquer superpoder ou todos eles; Escudo Mental, com Limitado,

Cenários em que haja superpoderes tipicamente possuem indivíduos capazes de anular esses poderes, independente do foco.

Super (-50%); Estática (Super); Neutralizar (Super), mas *não* com Furto de Poder; Obscurecer (qualquer um), com Limitada, Super (-20%); Resistência a Dano, com Limitada, Super (-20%); Resistente ou Imunidade a todos os superpoderes e habilidades de supers, ou a poderes e habilidades específicos; e Ver o Invisível (Super).

Da mesma maneira que em Antipsi (anterior), Atribuições são permitidas se elas tiverem Imprecação e Vantagem, para proteger contra superpoderes, ou Vantagem Anulada, para roubar habilidades ou Talentos de supers.

Modificador de Poder: Antissuper. Se “antissuper” for sua própria fonte exclusiva, este será uma reserva de +0% que indica quais habilidades se beneficiam do Talento Antissuper. Caso contrário, ele normalmente será Biológico (-10%), Divino (-10%), Natureza (-20%), ou Psíquico (-10%).

AR

Fontes: Divina, Elemental, Espiritual, Mágica, ou Super.

Foco: Gases.

Este é o poder de criar e manipular gases. Em alguns cenários, praticantes com extenso treinamento podem até mesmo *se tornar* um gás. Ele pode representar o controle direto sobre o ar (Elemental e Super), uma escola de mágicas do ar (Mágica), a aliança com espíritos elementais do ar (Espiritual), ou o favor sagrado de uma divindade celeste (Divina). As habilidades de Ar afetam apenas gases verdadeiros, não nuvens de poeira, plasmas energéticos ou o “éter” sobrenatural ou da superciência.

Talento do Ar

5 pontos/nível

Habilidades de Ar

Caminhar no Ar; Controle (Ar); Criar (Ar ou Gás); Deslocamento Ampliado (Ar); Forma Alternativa (Corpo de Ar); Habilidades Modulares, com duas formas de Limitada, Ar (-10%) e Física; Lacrado; Não Respira; Obscurecer (Visão); Poder Protegido; Resistência à Pressão; Resistência a Dano, escolha entre Limitada, Ar (-40%) ou Campo e Força e Limitada, Física (-20%); Resistência ao Vácuo; Resistente, a qualquer tipo de ameaça inalada; Sentido de Vibração (Ar); Tecicinese, com Ambiental (-5%); e Voo.

Ataques Inatos também são permitidos. Eles podem ser por contusão, e somente podem ter modificadores adequados para jatos de ar, ondas de concussão, tornados etc. (decisão do Mestre). Inclua Ambiental (-5%) em qualquer ataque que molde o ar *existente*.

Modificador de Poder: Ar. A vantagem pertence ao poder Ar. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Elemental (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), ou Super (-10%), e pode ser simultaneamente Elemental e Super.



BEM

Fontes: Divina, Espiritual, Mágica (“Magia Branca”), ou Moral.

Foco: O Bem puro e simples.

Este poder permite ao usuário perceber e canalizar as forças do Bem. Ele pode convocar o auxílio de espíritos benevolentes (“anjos”), e pode proporcionar calor, cura e bênçãos às pessoas ao seu redor. Este poder normalmente se origina do Bem tangível (Moral), mas pode, em vez disso fluir da magia altruísta (Mágica) ou de um poder superior benéfico (Divina ou Espiritual). Ele é o antipoder de Mal (pág. 131), e inclui defesas contra aquele poder.

Talento para Bem

5 pontos/nível

Habilidades de Bem

Abençoado; Aliados (anjos), com Invocável; Canalização, com Especializada, Anjos (-50%); Controle Térmico, com Calor; Cura; Detectar, para o Bem ou o Mal; Empatia; Escudo Mental; Estática (Mal), com Resistível; Fé Verdadeira, com Espantar; Médiun, com Especializada, Anjos (-50%); Neutralizar (Mal), mas *não* com Furto de Poder; Poder Protegido; Propósito Maior; Resistente, contra as habilidades do Mal; Terror (Assombro); e Visualização, com Abençoar.

Qualquer Atribuição *benéfica* com Vantagem ou Desvantagem Anulada é aceitável. Todas as habilidades desse tipo devem ter Imprecação, Ataque Corpo a Corpo ou Base Sensorial. O

poder Bem raramente permite ataques verdadeiros, exceto, talvez, para “Raios da Verdade” cinematográficos ou “Raios do Bem Puro”. Se o Mestre permiti-los, serão Ataques por Queimadura com Acesso, Apenas contra seres Realmente Malignos (-50%).

Modificador de Poder: Bem. A vantagem pertence ao poder Bem. Este modificador é mais frequentemente Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), ou Moral (-20%).

BIOENERGIA

Fontes: Biológica, Chi, Psíquica, ou Super.

Foco: A energia interna do corpo.

HQs e animes costumam retratar mutantes poderosos (Biológica), artistas marciais (Chi), psis (Psíquica) e supers (Super) como sendo capazes de direcionar energias corporais, em quantidade muito superior ao que o corpo humano poderia conter em termos realistas, para disparar contra inimigos, projetar campos de força, voar etc. Diferente das maioria dos poderes de disparo de raios, a Bioenergia não está associada a um elemento como o fogo ou a luz.



Isto faz com que ela seja um poder abrangente útil para heróis projetores de energia que não se encaixem em nenhum outro lugar.

Talento para Bioenergia

5 pontos/nível

Habilidades de Bioenergia

Cura; Língua Ferina, com Baseado em HT; Obscurecer (qualquer um), desde que seja vistoso; Poder Protegido; Resistência a Dano, com Campo de Força; Sentido de Monitoramento (Para-Radar); Sentido de Vibração, com Sentido de Percepção; Terror, com Baseado em HT; e Voo.

A Bioenergia ainda pode justificar quase qualquer tipo de Atribuição ou Ataque Inato. Os mestres do kung fu em vídeo games e anime podem exalar fogo, conjurar espadas reluzentes, matar inimigos com um toque e assim por diante. O MJ deve limitar cada herói a um pequeno número de ataques com sua “marca registrada” e *exigir* nomes e efeitos especiais elaborados para os poderes.

Modificador de Poder: Bioenergia. A vantagem pertence ao poder Bioenergia. Este modificador é tipicamente Biológico (-10%), Chi (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

CALOR/FOGO

Fontes: Divina, Elemental, Espiritual, Mágica, Psíquica (“Pirocinese”), ou Super.

Foco: Calor e chamas.

O poder Calor/Fogo controla o calor e sua consequência costumeira, o fogo, embora Calor e Fogo possam ser poderes separados em alguns mundos de jogo. Um poder comum nas lendas e na ficção, ele está associado com os deuses do fogo (Divina), mágicas do fogo (Mágica), espíritos elementais do fogo (Espiritual) e controle elemental direto (Elemental e Super). Psíquicos com essas capacidades *podem* ter Psicocinese (pág. 132)... mas a pirocinese (Psíquica) é costumeiramente um poder único.

Talento para Calor/Fogo

5 pontos/nível

Habilidades de Calor/Fogo

As habilidades marcadas com * servem para um poder Fogo separado; aquelas com um † são adequadas para um poder Calor separado.

O poder Calor/Fogo controla o calor e sua consequência costumeira, o fogo, embora Calor e Fogo possam ser poderes separados em alguns mundos de jogo.

Caminhar no Ar, com Específico, Fumaça (-40%)*; Controle (Fogo)*; Controle Térmico, com Calor†; Criar (Fogo)*; Forma Alternativa (Corpo de Fogo)*; Habilidades Modulares, com Limitada, Fogo (-10%) e Física*; Infravisão†; Obscurecer, contra visão ou Radar a Laser (fumaça)*, ou Infravisão†; Poder Protegido*†; Resistência a Dano, com Limitada para Frio†, Calor†, ou Projéteis Longa Distância* (todas -40%); Sentido de Monitoramento (IV Ativo)†; Telecomunicação (Infravermelho)†; Tolerância à Temperatura†; e Voo, com Efeito Incômodo*.

Um ataque de Fogo geralmente será um Ataque por Queimadura, mas uma Atribuição com Tosse ou Sufocamento pode representar a fumaça. Um ataque de Calor é um Ataque por Queimadura se resultar em um “raio de calor” de alta intensidade, e um Ataque por Fadiga se elevar a temperatura do corpo do alvo. Em qualquer dos casos, o Mestre pode permitir outros tipos de dano com o modificador Incendiário.

Modificador de Poder: Calor/Fogo. A vantagem pertence ao poder Calor/Fogo. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Elemental (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%), e pode ser simultaneamente Elemental e Super.

CAOS

Fontes: Divina, Espiritual, Moral, ou Super (“Controle da Entropia”).

Foco: Desordem.

Este poder lida com o aumento da desordem no universo. Ele funciona em todos os níveis, permitindo ao portador desorganizar objetos materiais e atormentar outros com delírios. Ele também inclui habilidades que protegem o usuário contra ter a ordem imposta sobre a *sua* mente ou seu corpo. O poder Caos frequentemente representa a personificação do caos (Moral). Outras possibilidades são a vontade de um

deus louco (Divina) ou espíritos trapaceiros (Espiritual), ou até mesmo o “controle da entropia” pseudocientífica (Super). Seja qual for sua fonte, o Caos é o antipoder de Ordem (pág. 131).

Talento para Caos

5 pontos/nível

Habilidades de Caos

Canalização, com Especializada, Espíritos do Caos (-50%); Controle Térmico, com Calor; Detectar, para Caos ou Ordem; Escudo Mental; Estática (Ordem), com Resistível; Médiun, com Especializada, Espíritos do Caos (-50%); Neutralizar (Ordem), mas *não* com Furto de Poder; Obscurecer (Adivinhação); Poder Protegido; Resistente, às habilidades da Ordem; Telecinese, com Incontrolável; Terror (Confusão); Tolerância a Ferimentos (Difuso), com Enxame e Ativada ou Desativada à Vontade; e Visualização, com Amaldiçoar.

Atribuições com Alucinação ou uma Desvantagem que cause insanidade (Fantasias, Paranoia etc.) são permitidas, mas devem ter Imprecação. Ataques Inatos que causem dano por queimadura ou corrosão também são parte deste poder.

Modificador de Poder: Caos. A vantagem pertence ao poder Caos. Este modificador é frequentemente Divino (-10%), Espiritual (-25%), Moral (-20%), ou Super (-10%).

CONSTRUTOS DE FORÇA

Fontes: Mágica, Psíquica ou Super.

Foco: Campos de força semissólidos.

Este poder permite que o usuário conjure uma força que ele seja capaz de moldar como ataques, barreiras, objetos e até mesmo criaturas (embora elas não sejam sencientes). Esta não é uma força fundamental como a gravidade ou o eletromagnetismo, mas algo ligeiramente misterioso; talvez um fenômeno supercientífico (Super), ou energia mágica (Mágica) ou psíquica (Psíquica) em estado bruto. Construtos de força costumam transmitir a sensação de solidez e funcionam como objetos físicos, mas *não são* materiais e sempre têm uma aparência ligeiramente peculiar (reluzente, verde, sombria etc.).

Talento para Construtos de Força

5 pontos/nível

Habilidades de Construtos de Força

Aliados (projeções de força tangíveis), com Lacaio (+0%) e Invocável; Arrebatador, com Criação e Efeito Incômodo, Objetos têm aparência falsa (-5%); Controle (Força Misteriosa); Criar (Força Misteriosa); Habilidades Modulares, com Limitada, Campos de Força (-5%) e Física; Ilusão; Poder Protegido; Resistência a Dano, com Campo de Força; Retenção; e Telecinese, com Visível.

A força que este poder molda pode assumir qualquer número de formas perigosas e pseudo-sólidas, o que permite Ataques por Contusão, por Corte, por Perfuração e Perfurantes.

Modificador de Poder: Construtos de Força. A vantagem pertence ao poder Construtos de Força. Este modificador é tipicamente Super (-10%), e menos frequentemente Mágico (-10%) ou Psíquico (-10%).

CONTROLE CORPORAL

Fontes: Biológica, Chi, Psíquica, ou Super.

Foco: O metabolismo do usuário.

O Controle Corporal permite que o usuário assuma o controle de seu metabolismo para curar lesões, realizar feitos físicos espetaculares, purificar o corpo de venenos e assim por diante. Ele é quase obrigatório para os mestres cinematográficos de yoga e artes marciais (Chi), mas pode, em vez disso, ser um poder mutante (Biológica ou Super) ou até mesmo uma forma variante de cura psíquica (Psíquica). A ficção costuma retratar o Controle Corporal e a Bioenergia como os caminhos “interno” e “externo” de uma mesma disciplina.

Talento para Controle Corporal

5 pontos/nível

Habilidades de Controle Corporal

Ataque Adicional, com Vários Golpes; Consumo Reduzido; Controle do Metabolismo; Defesas Ampliadas (qualquer uma); Deslocamento Ampliado (Solo); Digestão Universal; Equilíbrio Perfeito; Poder Protegido; Prender a Respiração; Queda de Gato; Regeneração; Resistência a Dano, com

Pele Resistente; Resistente, a qualquer ameaça física; ST de Golpe; ST de Levantamento; Sentido Protegido (qualquer um); Silêncio; Super Escalada; Super Salto; Tolerância a Radiação; Tolerância a Temperatura; e Toque Sensível

Modificador de Poder: Controle Corporal. A vantagem pertence ao poder Controle Corporal. Este modificador é normalmente Biológico (-10%), Chi (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

CONTROLE DA MATÉRIA

Fonte: Super.

Foco: Remodelar a matéria.

O Controle da Matéria permite que o usuário altere a forma de objetos macroscópicos e faça ajustes detalhados de suas estruturas atômicas ou mesmo subatômicas. Ele não será capaz de afetar seres vivos; apenas objetos *inanimados*, mas como muitas de suas habilidades alteram a matéria em contato com seu corpo, ele pode *aparentar* controlar sua própria estrutura, também. Este poder é extremamente cinematográfico, e melhor reservado para supers com alto nível de poder (Super).

Talento para Controle da Matéria

5 pontos/nível

Habilidades de Controle da Matéria

Adaptação ao Terreno, com Ativa; Aderência; Caminhar sobre Líquidos; Controle (para qualquer variedade de matéria); Criar (Sólido, Líquido, ou Gasoso), com Transmutação; Detectar, para qualquer espécie de matéria; Digestão Universal, com Devorador de Matéria; Escavação; Interposição (qualquer uma); Poder Protegido; Resistência a Dano; Retenção, com Ambiental (varia entre -5% se for possível “solidificar” o ar até -20% se transformar o solo em gosma); e Tolerância a Fermentos (Homogêneo ou Difuso).

São permitidos os Ataques por Corrosão, para representar a desintegração. Ataques de “ar para veneno” e outros ataques químicos similares podem ser comprados como Ataques por Toxina com modificadores adequados: Ambiental (-5%), Agente Respiratório, etc.

Modificador de Poder: Controle da Matéria. A vantagem pertence ao poder Controle da Matéria. Este modificador normalmente é Super (-10%).

CONTROLE DE ANIMAIS

Fontes: Divina, Espiritual, Natureza, Psíquica (“Telepatia Animal”), ou Super.

Foco: Criaturas naturais e não-sapientes.

O Controle de Animais permite que o usuário compreenda animais *comuns* e que dê ordens a eles. Ele não tem efeito sobre criaturas sapientes ou sobrenaturais. Entre as explicações estão uma sintonia inata com os animais (Natureza ou Super), telepatia especializada (Psíquica), e o favor das divindades da natureza (Divina) ou espíritos totêmicos (Espiritual). A Metamorfose serve para xamãs e supers, mas não para psis; o Mestre pode querer substituir habilidades telepáticas (veja *Telepatia*, pág. 133), especializada em animais, por aquelas com o modificador Psíquico.

Talento para Controle de Animais

5 pontos/nível

Habilidades de Controle de Animais

As vantagens marcadas com um * envolvem o contato mental direto, e exigem Especializada, Apenas Animais, -25% (veja *Possessão*, pág. 67). Elas funcionam apenas em animais comuns e não-sapientes.

Aliados (animais), com Invocável; Arremedo; Controle da Mente*; Defesas Ampliadas (qualquer uma), com Limitada, Animais (-60%); Detectar, para animais ou para qualquer tipo de animal; Elo Mental, com um animal; Empatia com Animais; Falar com Animais; Leitura da Mente*; Metamorfose, para qualquer forma animal; Poder Protegido; Possessão*; Resistência a Dano, com Limitada, Animais (-60%); Sonda Mental*; Telecomunicação (Diapsiquia)*; e Vínculo Especial, com um animal.

Modificador de Poder: Controle de Animais. A vantagem pertence ao poder Controle de Animais. Este modificador é frequentemente Divino (-10%), Natureza (-20%), Psíquico (-10%), Espiritual (-25%), ou Super (-10%).

CONTROLE DE PLANTAS

Fontes: Divina, Espiritual, Natureza, Psíquica (“Telepatia com Plantas”), ou Super.

Foco: Plantas naturais, não-sapientes.

O Controle de Plantas permite que o usuário comungue com plantas *normais* e as controle. Ele não tem qualquer efeito sobre a vida vegetal sápie, flora mágica, ou outras formas de vegetação não-naturais. Na ficção, este poder costuma ser o resultado de uma profunda empatia com as plantas (Natureza ou Super), uma variação de telepatia (Psíquica), ou o favor de deuses ou espíritos da natureza (Divina ou Espiritual).



**Talento para
Controle de Plantas**
5 pontos/nível

Habilidades de Controle de Plantas

Controle (Madeira); Detectar, para um tipo de planta ou para todas as plantas; Empatia com Plantas; Falar com Plantas; Habilidades Modulares, com Ambiental (-40%) e Física; Interposição (Madeira); Poder Protegido; Possessão, com Somente Plantas (-25%); Resistência a Dano, com Limitada, Plantas (-40%); Retenção, com Ambiental (-40%); Telecinese, com Ambiental (-40%); e Visão Penetrante, com Específico, Madeira (-40%).

A maioria dos ataques são apenas aplicações criativas de Habilidades Modulares ou Telecinese, mas o Mestre pode permitir que personagens capazes de transformar plantas em armas comprem Ataques Inatos com Ambiental (-40%). O dano será por contusão no caso de árvores animadas, por corte

para espinhos, por fadiga (com Sufocamento) para cipós estranguladores e por toxina para plantas venenosas. Outro “ataque” comum é uma Atribulação com Vantagem, Crescimento e Acesso, Apenas em plantas (-25%).

Modificador de Poder: Controle de Plantas. A vantagem pertence ao poder Controle de Plantas. Este modificador é frequentemente Divino (-10%), Espiritual (-25%), Natureza (-20%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

CONTROLE DO CLIMA

Fontes: Divina, Espiritual, Mágica, Natureza, ou Super.

Foco: Condições atmosféricas.

Este é o poder de manipular a umidade, pressão e temperatura ambiente. Ele pode canalizar deuses ou espíritos da tempestade (Divina ou Espiritual), envolver “bruxaria climática” (Mágica), ou representar o controle direto (Natureza ou Super). Seus efeitos às vezes se sobrepõem ao Ar, Calor/Fogo, Eletricidade, Frio/Gelo, e Água, mas o Controle do Clima *não* é um poder elemental. O usuário pode produzir somente *clima*; por exemplo, granizo, relâmpagos, chuva, calor incômodo e vento. Ele não pode emitir ondas de concussão, disparar raios congelantes, interferir com rádios, transformar-se em chamas etc.

**Talento para
Controle do Clima**
5 pontos/nível

Habilidades de Controle do Clima

Adaptação ao Terreno, para gelo, lama, neve ou outras condições causadas pelo clima; Caminhar no Ar; Controle (Clima, ou um subconjunto, como

Nuvens, Precipitação ou Ventos), com Fenômenos Naturais; Controle Térmico; Deslocamento Ampliado (Ar); Detectar, para nuvens, chuva, tempestades etc.; Habilidades Modulares, com Ambiental (-5%) e Física; Lacrado; Obscurecer, se justificável como névoa, neve etc.; Poder Protegido; Resistência a Dano, com Limitada, Elemental (-20%); e Voo.

Uma ampla variedade de Ataques Inatos são adequados: granizo gigante (perfurante), relâmpagos (queimadura), etc. Todos eles devem ter Efeito de Área, Bombardeio e De Cima. Se o ataque só funcionar quando já houver uma tempestade violenta na área, deverá ter Ambiental (-40%).

Modificador de Poder: Controle do Clima. A vantagem pertence ao poder Controle do Clima. Este modificador pode ser Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), Natureza (-10%), ou Super (-10%).

CONTROLE ESPIRITUAL

Fontes: Divina, Espiritual, ou Mágica.

Foco: Espíritos e o mundo espiritual.

Uma variedade de poderes pode ser transformada em “poderes espirituais” com a simples inclusão do modificador Espiritual. Ele cria um poder que lida com uma classe específica de espírito: demônios, fantasmas, totens, elementais do fogo etc. O Controle Espiritual concede ao usuário o poder de perceber *todos* os tipos de espíritos, bem como de comunicar-se com eles e prendê-los. Magos rituais devem comprar este poder com o modificador Espiritual, mas a capacidade de controlar espíritos é igualmente adequada para clérigos de fantasia (Divina) e magos (Mágica).

**Talento para
Controle Espiritual**
5 pontos/nível

Habilidades de Controle Espiritual

Abençoado; Aliados (espíritos menores), com Invocável; Canalização; Clarisciência; Detectar, para espíritos, fenômenos espirituais etc.; Empatia com Espíritos; Escudo Mental; Fé Verdadeira, com Espantar; Forma Alternativa, com Forma Projetada; Intuição; Médiun; Oráculo; Patrono (espírito maior), com Altamente Acessível; Poder Protegido; Saltador (Espiritual); Telecinese; Ver o Invisível (Fantasmas); e Visualização.

Ataques físicos *diretos* são inadequados, embora seja possível ordenar aos espíritos que arremessem objetos (use Telecinese para isso). Por outro lado, “maldições” definitivamente servem; praticamente qualquer Atribuição com Imprecação é adequada.

Modificador de Poder: Controle Espiritual. A vantagem pertence ao poder Controle Espiritual. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Espiritual (-25%), ou Mágico (-10%).

CÓSMICO

Fonte: Cósmica.

Foco: Tudo!

O poder cósmico representa as capacidades ilimitadas das divindades e (em alguns cenários) dos supers mais poderosos. Ele não possui um único foco; por definição, ele afeta *todas as coisas e qualquer coisa* — e a única contramedida que se opõe a ele é ele mesmo. Este tipo de escopo ilimitado vem com um preço a ser pago: tanto o modificador de poder quanto o Talento são muito caros.

Talento para Cósmico 15 pontos/nível

Habilidades de Cósmico

Qualquer vantagem pode ser uma habilidade Cósmica, desde que tenha o modificador Cósmico. Ao criar um deus como personagem, o Mestre deve considerar a possibilidade de proibir habilidades opostas à esfera de influência da divindade; por exemplo, nada de rajadas de fogo para um deus do mar. Como a maioria das vantagens permanecerão disponíveis, isso não reduzirá o custo do Talento.

Observe que uma vantagem “Poder Cósmico” aparece como parte de Habilidades Modulares (pág. MB62). Em alguns cenários, essa característica *substitui* este poder completamente, e entidades cosmicamente poderosas precisam simplesmente desejar possuir habilidades conforme precisarem delas.

Em outros, as duas opções coexistem. Cabe ao Mestre decidir qual será o caso em sua campanha.

Modificador de Poder: Cósmico, +50%. Este é o modificador *básico*. Para um ataque com uma versão mais cara de Cósmico, é necessário pagar a diferença entre +50% e o custo total daquela ampliação.

*Você comprará o seu clima de mim!
E juro por Deus, você vai pagar por ele.*

– Sir August de Wynter,
Os Vingadores

CURA

Fontes: Biológica, Chi, Divina (“Cura pela Fé”), Espiritual, Mágica, Psiquismo (“Cura Psíquica”), ou Super.

Foco: A cura de seres vivos.

Habilidades de cura permitem que o usuário diagnostique e trate de doenças e lesões. A maioria dos curandeiros podem curar a si mesmos e a outros, mas uma escolha adequada de vantagens e modificadores pode criar um curandeiro capaz de fazer apenas uma coisa *ou* a outra. Explicações comuns para a Cura incluem um campo bioenergético restaurador (Biológica ou Super), controle sobre o yin e o yang (Chi), cura pela fé (Divina ou Espiritual), mágicas de cura (Mágica), e cura psíquica (Psíquica).

Talento para Cura 5 pontos/nível

Habilidades de Cura

Controle do Metabolismo; Criar (Medicamentos); Cura; Detectar, para doenças, venenos, sinais vitais, etc.; Empatia; Poder Protegido; Regeneração; Resistente ou Imunidade a qualquer efeito físico prejudicial; Restaurar Membros; Vínculo Especial, com Transferível (mas não para máquinas); e Visão Penetrante, com Específico, Carne (-60%).

Cura, por si, não permite ataques, mas *permite* Atribuições que sejam úteis para curandeiros (decisão do Mestre). Ampliações adequadas são qualquer forma de Vantagem que conceda Regeneração, Restaurar Membros ou alguma outra característica ligada à cura; Desvantagem Anulada; e Êxtase, Sono, e Inconsciência (na forma de analgésicos).

Modificador de Poder: Cura. A vantagem pertence ao poder Cura. Este modificador pode ser Biológico (-10%), Chi (-10%), Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

DIVINO

Fonte: Divina.

Foco: A vontade de uma divindade em específico.

Um mortal dotado de poderes por uma divindade poderia simplesmente aplicar o modificador Divino ao poder desta lista que melhor se adequar à esfera de influência de seu padroeiro. Porém, esta não é a única possibilidade. O poder “genérico” descrito a seguir representa um acordo mais tradicional: o sacerdote possui alguns dons inatos que representam o status de santo, mas milagres vistosos, como a cura, castigo divino etc., exigem preces ou mágicas específicas (veja *Magia Clerical*, pág. MB242).

Investidura de Poder 10 pontos/nível

A critério do Mestre, a vantagem Investidura de Poder (pág. MB67) concede um bônus de +1 por nível às mágicas “clericais” e às habilidades específicas a seguir. Assim como outros Talentos, ela deixa em aberto a possibilidade de conquistar novas habilidades em jogo, se a divindade escolher concedê-las.

Habilidades de Divino

Divindades que prefiram que seus servos orem pedindo ajuda, em vez de transformá-los em superseres costumam conceder estas vantagens: Abençoado; Aliados (servos da divindade), com Invocável; Fé Verdadeira; Habilidades Modulares (Inspiração Divina), com Limitada, Somente Mágicas (-20%); Língua Ferina, com Palavras de Poder; Oráculo; Patrono (divindade), com Altamente Acessível; Propósito Maior; Serendipidade; Talento Instintivo, normalmente com Compenetrado, Divina (-20%); Terror (Assombro); e Visualização.

Modificador de Poder: Divino (-10%).

DOMÍNIO DO TEMPO

Fontes: Divina, Mágica, Psíquica ou Super.

Foco: Tempo.

O Domínio do Tempo permite ao usuário observar o passado e se comunicar com ele; receber e enviar informações e mensagens do e para o futuro (e talvez até mesmo convocar suas versões futuras para auxiliá-lo!); viajar no tempo; e influenciar o fluxo do tempo. As explicações incluem o favor de uma divindade capaz de controlar o tempo (Divina), feitiçaria poderosa (Mágica), um elo psíquico entre as versões passadas, presente e futuras do personagem (Psíquica), ou “controle temporal” direto (Super).

Talento para Domínio do Tempo
5 pontos/nível

Habilidades de Domínio do Tempo

Canalização (O Passado); Clarissência, com Alcance Temporal; Detectar, para anomalias temporais, saltadores do tempo etc.; Duplicação, com Sequencial; Idade Imutável; Inércia Temporal; MEDIUM (O Passado); Noção do Perigo; Noção do Tempo Ampliada; Noção Exata do Tempo; Padrão de Tempo Alterado; Poder Protegido; Precognição; Psicomетria; Saltador (Tempo); e Telecomunicação (Diapsiquia), com Alcance Temporal.

Atribuições que alterem o fluxo do tempo também são permitidas. Elas devem ter Vantagem, Desvantagem, Vantagem Anulada ou Desvantagem Anulada, e incluir ou remover Padrão de Tempo Alterado ou Padrão de Tempo Reduzido. O Mestre também pode permitir a ampliação Estase Temporal; consulte *Parar o Tempo* (pág. 118).

Essas habilidades são capazes de arruinar enredos. O Mestre pode restringir os personagens dos jogadores a habilidades que afetem somente o passado ou o futuro, ou o fluxo do tempo no presente. Ele pode até mesmo remover a capacidade para “mover” objetos físicos (exclua Duplicação e inclua Projeção em Saltador).

Modificador de Poder: Domínio do Tempo. A vantagem pertence ao poder Domínio do Tempo. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%) ou Super (-10%).

ELETRICIDADE

Fontes: Divina, Elemental ou Super.
Foco: Fenômenos elétricos.

Este poder lida com a geração e canalização da eletricidade. Seus efeitos mais impressionantes são as descargas destrutivas, como relâmpagos, mas a modulação precisa também é possível, o que permite ao usuário gerar sinais de rádio. Devido às suas características tecnológicas, este é normalmente um superpoder (Elemental e Super), e raramente adequado para poderes sobrenaturais além daqueles associados a deuses do trovão (Divina). O Mestre é livre para fazer exceções.

Talento para Eletricidade
5 pontos/nível

Habilidades de Eletricidade

Controle (Eletricidade); Criar (Eletricidade); Detectar, para eletricidade, sinais de rádio ou magnetismo; Habilidades Modulares, com Limitada, Eletricidade (-10%) e Física; Obscurecer (Radar); Poder Protegido; Resistência a Dano, com Limitada, Eletricidade (-40%); Sentido de Monitoramento (Radar de Imagens, Radar ou Visão de Raios T); e Telecomunicação (Rádio).

Este poder permite muitas habilidades de ataque. Atribuições devem ser apenas para atordoamento (sem modificadores especiais), ter Ataque Cardíaco, ou ter ao mesmo tempo Acesso, Apenas em Elétrico (-20%) e Inconsciência, para suprimir o funcionamento de máquinas. Ataques Inatos devem causar dano por queimadura, com Sobretensão e Efeito Colateral, Atordoamento.

Devido às suas características tecnológicas, Eletricidade é normalmente um superpoder (Elemental e Super), e raramente adequada para poderes sobrenaturais além daqueles associados a deuses do trovão (Divina).

Modificador de Poder: Eletricidade. A vantagem pertence ao poder Eletricidade. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Elemental (-10%), ou Super (-10%), e pode ser Elemental e Super.

ELETROCINESE

Fontes: Psíquica ou Super.
Foco: Campos eletromagnéticos.

A eletrocinese permite que o usuário sinta a eletricidade e energia eletromagnética (EM) existente, gere campos EM de baixo nível de potência para controlar essa energia e produza efeitos sutis em sua ausência. Explicações comuns são o “controle de campo” psíquico (Psíquica) ou exótico (Super). A eletrocinese não pode gerar as descargas energéticas associadas ao poder Eletricidade (anterior), mas oferece maior controle e sutileza; tanto que em conjunto com Telepatia sobre Máquinas (pág. 133) ela poderia ser, justificavelmente, um único poder, se o Mestre desejar.

Talento para Eletrocinese
5 pontos/nível

Habilidades de Eletrocinese

Controle (Eletricidade ou Luz); Detectar, para campos ou fenômenos EM; Ilusão, com Somente Visual; Infravisão; Invisibilidade; Obscurecer, contra qualquer sentido visual ou de Monitoramento, exceto Para-Radar ou Sonar; Poder Protegido; Resistência a Dano, com Limitada, Radiação EM (-40%); Sentido Protegido (Sentido de Monitoramento ou Visão); Sentido de Monitoramento (qualquer um, exceto Para-Radar ou Sonar); Telecomunicação (Infravermelho, Laser, ou Rádio);

Tolerância à Radiação, com Campo de Força; Ultravisão; Ver o Invisível; e Visão Hiperespectral.

Atribulação é permitida, se tiver Acesso, Apenas em Elétrico (-20%) e Inconsciência; esta é a capacidade de interromper o fluxo da eletricidade. Os ataques listados para Eletricidade (anterior) e Luz (pág. 130) também são possibilidades, mas devem ter Ambiental (-40%) para ter o uso restrito à presença de fontes de luz ou de eletricidade potente o suficiente para causar dano, em primeiro lugar (decisão do Mestre).

Modificador de Poder: Eletrocinese. A vantagem pertence ao poder Eletrocinese. Este modificador normalmente é Psíquico (-10%) ou Super (-10%).

ENERGIA CINÉTICA

Fontes: Elemental ou Super.
Foco: Força física bruta.

Este é o poder de projetar feixes e campos de força capazes de atrair ou repelir objetos, agir como propulsores sem reação e assim por diante. Ela é chamada de “Energia Cinética” em vez de “Força”, pois a única coisa que ela tem em comum com qualquer força física crível é o fato de ambas alterarem a energia cinética. O poder Energia Cinética serve principalmente para supers altamente cinematográficos. Gravidade (pág. 129) e Magnetismo (pág. 130) são *ligeiramente* mais realistas, e Psicocinese (pág. 132) é mais adequada para o controle de força psíquica.

Talento para Energia Cinética
5 pontos/nível

Habilidades de Energia Cinética

Deslocamento Ampliado (qualquer); Escorregadio; Esquiva Ampliada; Poder Protegido; Queda de Gato, com Queda Suave; Resistência a Dano, com Campo de Força e Limitada, Física (-20%); Resistente ou Imunidade à aceleração, enjoo etc.; Retenção, com Inquebrável; ST de Golpe; ST de Levantamento; Super Salto, com Manobrável; Telecinese; e Voo.

Ataques por Contusão também são permissíveis. Para se manter no espírito das histórias em quadrinhos, eles devem ter Projeção Dupla em um cenário de supers.

Modificador de Poder: Energia Cinética. A vantagem pertence ao poder Energia Cinética. Este modificador quase sempre é Elemental (-10%), e frequentemente Super (-10%), também.

FRIO/GELO

Fontes: Divina, Elemental ou Super.
Foco: Frio e gelo.

O poder Frio/Gelo possibilita ao usuário congelar seus inimigos ou prendê-los com gelo, “surfando” por uma camada de gelo e assim por diante. Geralmente, ele representa o controle direto sobre o frio (Elemental e Super), mas pode, em vez disso, emanar de um deus que reine sobre o inverno (Divina). O Frio não é um elemento *tradicional* para magos e alquimistas, mas o Mestre tem a liberdade para ignorar esse fato e permitir uma versão Mágica ou Espiritual deste poder. Em alguns cenários, Frio e Gelo são poderes separados.

Talento para Frio/Gelo
5 pontos/nível

Habilidades de Frio/Gelo

As habilidades marcadas com * servem para um poder Gelo separado; aquelas com um † são adequadas para um poder Frio separado.

Adaptação ao Terreno (Gelo ou Neve)*; Aderência*†; Controle (Gelo)*; Controle (Granizo ou Neve), com Fenômeno Natural*; Controle Térmico, com Frio†; Criar (Gelo)*; Deslocamento Ampliado (Ar ou Solo)*; Escorregadio*; Forma Alternativa (Corpo de Gelo)*; Habilidades Modulares, com Limitada, Frio (-10%) e Física†; Interposição (Gelo)*; Obscurecer (Infravisão ou Visão)*†; Poder Protegido*†; Resistência a Dano, com uma escolha entre Ablativa ou Semiablativa*, ou Limitada, Frio (-40%) ou Calor (-40%)†; Retenção, com Engolfar*; Tolerância a Temperatura†; Visão Penetrante, com Específica, Gelo (-60%)*; e Voo, com Limite Baixo de Voo e Efeito Incômodo*

Ataques Inatos também são possíveis. Ataques de gelo podem ser por contusão, corte, por perfuração ou perfurantes. Ataques de frio causam fadiga com a ampliação Congelamento. Qualquer um deles pode incluir Efeito Colateral, Paralisia, se for capaz de “congelar” a vítima. Ataques cinematográficos de Frio podem, em vez disso, ser Atribuições com o modificador Paralisia.

Modificador de Poder: Frio/Gelo. A vantagem pertence ao poder Frio/Gelo. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Elemental (-10%) ou Super (-10%), e pode ser Elemental e Super.

GRAVIDADE

Fontes: Elemental ou Super.
Foco: Gravidade.

Este é o poder de controlar os campos gravitacionais de objetos massivos (afetando o peso) e projetar ondas gravitacionais concentradas. Ele quase sempre é uma forma de manipulação direta de força (Elemental e Super). Uma vez que a gravidade não é um elemento mágico ou esfera divina tradicional, este poder raramente possui uma fonte sobrenatural. Use Psicocinese (pág. 132) para o controle por uma força sobrenatural.

Talento para Gravidade
5 pontos/nível

Habilidades de Gravidade

Retenção, com Inquebrável; Queda de Gato, com Queda Suave; Aderência, com Atração; Controle (Gravidade); Resistência a Dano, com Campo de Força e Limitada, Física (-20%); Detectar, para manipulação da gravidade ou objetos massivos; Deslocamento Ampliado (qualquer um); Voo, com Planetário; Tolerância-G Ampliada, com Campo de Força; Habilidades Modulares, com Limitada, Gravidade (-10%) e Física; Poder Protegido; Super Escalada; Super Salto, com Planetário; Telecomunicação (Ondas Gravitacionais); Telecinese; e Caminhar no Ar, com Planetário.

Ataques que representem um súbito aumento da gravidade são Ataques por Contusão com Cósmica, Ataque irresistível (+300%). Nenhuma forma comum de RD pode impedir a gravidade.

Modificador de Poder: Gravidade. A vantagem pertence ao poder Gravidade. Este modificador quase sempre é Elemental (-10%), e frequentemente Super (-10%), também.

ILUSÃO

Fontes: Divina, Espiritual, Mágica, Psíquica, ou Super.
Foco: Disfarce sensorial.

Este é o poder de controlar o que é percebido por outros. O ilusionista

pode alterar sua voz e sua aparência; conjurar cenários e seres ilusórios (talvez até mesmo semimateriais); e fazer as coisas sumirem de vista. Frequentemente esta é uma escola de magia (Mágica) ou uma especialidade psíquica que combina aspectos da Eletrocinese e da Telepatia (Psíquica). Em vez disso, ela pode ser originada de demônio enganoso, espíritos travessos, ou trapaceiros divinos (Divina ou Espiritual). O controle direto e sutil sobre a luz e o som é uma outra possibilidade (Super).

Talento para Ilusão 5 pontos/nível

Habilidades de Ilusão

Aliados (projeções ou sombras semissólidas), com Invocável; Arremedo; Camaleão; Detectar, para ilusões, projeções etc.; Duplicação, com Construto; Ilusão; Invisibilidade; Morfose, com Cosmética; Obscurecer (qualquer); Pele Elástica; Poder Protegido; Silêncio; e Ver o Invisível.

Atribuições são permitidas, se usarem Vantagem para conceder Arremedo, Camaleão, Invisibilidade, Morfose (Cosmética), ou Silêncio a outros; ou Desvantagem para causar Cegueira, Disosmia, Entorpecido, ou Surdez. Todos os ataques desse tipo devem ter Imprecisão ou Base Sensorial.

Modificador de Poder: Ilusão. A vantagem pertence ao poder Ilusão. Este modificador pode ser Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

LUZ

Fontes: Divina, Elemental, Psíquica (“Fotocinese”) ou Super.

Foco: A luz visível e semivisível.

O poder luz concede ao portador o controle quase completo sobre a luz. Ele pode focá-la para melhorar sua visão, curvá-la para evitar que objetos sejam vistos ou concentrá-la para atacar seus inimigos com clarões cegantes e lasers. Geralmente, este é um controle elemental direto (Elemental e Super) ou a “fotocinese” psíquica especializada (Psíquica); mas as divindades associadas ao sol, à pureza ou ao bem também podem conceder esse poder (Divina).

Talento para Luz 5 pontos/nível

Habilidades de Luz

Controle (Luz); Criar (Luz); Defesas Ampliadas, com Limitada, Luz (-40%); Habilidades Modulares, com Limitada, Luz (-10%) e Física; Ilusão, com Somente Visual; Infravisão; Invisibilidade; Obscurecer, contra Radar a Laser ou qualquer tipo de visão; Poder Protegido; Resistência a Dano, com Limitada, Luz (-40%); Sentido Protegido (Visão); Sentido de Monitoramento (IV Ativo ou Radar a Laser); Telecomunicação (Infravermelho ou Laser); Ultravisão; Ver o Invisível; Visão 360 Graus, com Panóptica 1; Visão Hiperespectral; Visão Microscópica; Visão no Escuro; Visão Noturna; e Visão Telescópica.

O Mestre pode permitir praticamente qualquer vantagem modificada com Base Visual como uma habilidade de Luz, se for adequada para sua campanha.

Os ataques permitidos são Ataques por Queimadura de feixe concentrado e Atribuições com Base Visual e Desvantagem, Disopia ou Cegueira. Um ataque que funcione focando a luz *existente* — o que acarreta a necessidade de uma fonte de luz forte e direta para funcionar — possui Ambiental (-20%).

Modificador de Poder: Luz. A vantagem pertence ao poder Luz. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Elemental (-10%), Psíquico (-10%) ou Super (-10%), e pode ser Elemental e Super.

MAGIA

Fonte: Mágica.

Foco: Operação de “mágicas”.

Os magos normalmente conjuram a magia com o uso de perícias especializadas chamadas “mágicas” conforme descrito nas págs. MB234–253. Porém, se o Mestre preferir, a magia pode, em vez disso, operar através de vantagens, as quais podem, se desejado, ser as habilidades de um poder. Para representar uma “escola” de magia específica, aplique o modificador Mágico ao poder mais adequado desta lista (por exemplo, o poder Calor/Fogo para as mágicas do Fogo). Use o poder “genérico” a seguir para acompanhar ou substituir as mágicas de *todas* as escolas de magia.

Aptidão Mágica 5 pontos para Aptidão Mágica 0 + 10 pontos/nível

A critério do Mestre, a vantagem Aptidão Mágica (pág. MB40) concede um bônus de +1 por nível para as mágicas

padrão e para as habilidades Mágicas. Se esse for o caso, Aptidão Mágica 0 será um pré-requisito para todas as habilidades Mágicas, bem como para Aptidão Mágica 1+, e personagens com Aptidão Mágica poderão gastar pontos de personagem para adquirir novas habilidades Mágicas, mesmo se não tiverem começado o jogo com elas.

Habilidades Mágicas

As habilidades básicas do poder Magia são: Amplificador de Mana; Detectar, para criaturas mágicas, magos, mágicas etc.; Habilidades Modulares (Supermemorização), com Limitada, Somente Mágicas (-20%); Regeneração, com Somente Fadiga; e Talento Instintivo, com Compenetrado, Mágico (-20%).

Com a permissão do Mestre, personagens como poder Mágico também poderão comprar habilidades que simulem as mágicas das págs. MB242–253 ou do **GURPS Magia**, e possivelmente até mesmo variações ou mágicas completamente novas. O Mestre deve proibir rigidamente qualquer habilidade que não se encaixe em *sua* visão de magia em seu mundo de jogo; desta forma, este poder não é realmente “aberto”.

Modificador de Poder: Mágico (-10%).

MAGNETISMO

Fontes: Elemental ou Super.

Foco: Magnetismo.

Este é um poder cinematográfico de controle do magnetismo. Ele permite que o portador realize os tipos de truques que são justificados por “magnetismo” nas histórias em quadrinhos, como surfar pelo campo magnético da Terra, arremessar objetos pesados e moldar metais, a maioria dos quais são difíceis de explicar em termos de magnetismo *realista*. Personagens que possuem este poder parecem usar manipulação direta de forças (Elemental e Super), justificada por meio de pseudo-ciência, isso se houver justificativa.

Talento para Magnetismo 5 pontos/nível

Habilidades de Magnetismo

Aderência, com Atração e Magnética (-50%); Caminhar no Ar, com Planetário; Controle (Metais Ferrosos ou Magnetismo); Criar (Eletricidade); Deslocamento Ampliado (Ar); Detectar, para

eletricidade, magnetismo ou metais ferrosos; Habilidades Modulares, com Limitada, Magnetismo (-15%) e Física; Obscurecer, contra qualquer espécie de detecção magnética; Poder Protegido; Resistência a Dano, com Campo de Força e Limitada, Eletricidade (-40%) ou Metal (-40%); Retenção, com Magnética (-50%) e Inquebrável; Senso de Direção; Super Escalada, com Magnética (-50%); Super Salto, com Planetário; Telecinese, com Magnética (-50%); Tolerância à Radiação, com Campo de Força; e Voo, com Planetário.

Para usar o Magnetismo de maneira ofensiva — por exemplo, para manejar objetos ferrosos como armas de combate corpo a corpo ou para arremessá-los como projéteis — compre um nível elevado de Telecinese (Magnética).

Modificador de Poder: Magnetismo. A vantagem pertence ao poder Magnetismo. Este modificador quase sempre é Elemental (-10%), e frequentemente Super (-10%), também.

MAL

Fontes: Divina, Espiritual (“Demonologia”), Mágica (“Magia Negra”), ou Moral.

Foco: O Mal puro e simples.

Este poder existe apenas em cenários em que o Mal é uma força tangível. O portador está ciente do Mal em todas as suas formas e pode usá-lo para corromper inimigos, invocar demônios e atormentar os outros com calafrios, doenças, terror e muitos outros efeitos desagradáveis. É possível que este poder emane do puro Mal (Moral), de magia proibida (Mágica), ou entidades demoníacas (Divina ou Espiritual). Ele é o antipoder de Bem (pág. 123), e inclui proteção contra esse poder.

Talento para Mal 5 pontos/nível

Habilidades de Mal

Aliados (demônios), com Invocável; Canalização, com Especializada, Demônios (-50%); Controle Térmico, com Frio; Detectar, para o Mal ou o Bem; Escudo Mental; Estática (Bem), com Resistível; Forma de Sombra, mas *não* com Insensível à Luz ou Espessura Finita; Médiun, com Especializada, Demônios (-50%); Neutralizar (Bem), mas *não* com Furto de Poder; Poder Protegido; Possessão; Resistente, contra as habilidades do Bem; Sanguessuga; Terror; e Visualização, com Amaldiçoar

Qualquer Atribuição *ruim* é aceitável. A ampliação Vantagem é permitida somente se causar um efeito perturbador (por exemplo, Forma de Sombra), e Desvantagem Anulada deve remover desvantagens “boas” (Honestidade, por exemplo). Ataques por Toxina que funcionem como doenças ou venenos também são permitidos. *Todos* os ataques devem ter Imprecação, Ataque Corpo a Corpo ou Base Sensorial.

Modificador de Poder: Mal. A vantagem pertence ao poder Mal. Este modificador é mais frequentemente Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), ou Moral (-20%).

MORTE

Fontes: Divina, Espiritual, ou Mágica (“Necromancia”).

Foco: A morte e os mortos.

Este poder lida com cada aspecto da morte: cadáveres, fantasmas e maldições que roubam a força vital da vítima. Ele é mais comum entre adoradores de deuses que regem a morte ou o mundo inferior (Divina), magos necromantes (Mágica) e personagens capazes de controlar fantasmas e espíritos da morte (Espiritual). Muitos consideram o poder Morte como maligno, mas isto não é necessariamente verdade; consulte *Mal* (anterior) para isso.

Talento para Morte 5 pontos/nível

Habilidades de Morte

Aliados (mortos-vivos), com Invocável; Canalização, com Especializada, Fantasmas (-50%); Detectar, para corpos mortos, fantasmas, mortos-vivos etc.; Forma Alternativa (qualquer modelo de morto-vivo); Idade Imutável; Impossível de Matar; Médiun, com Especializada, Fantasmas (-50%); Memória Racial; Poder Protegido; e Sanguessuga, mas *não* com Roubar (Outro Valor)

Os ataques devem ser Atribuições letais; normalmente Coma, Ataque Cardíaco, ou Desvantagem, Doente Terminal, ou Ataques por Toxina. Todos eles devem ter uma escolha entre Imprecação, Ataque Corpo a Corpo ou Base Sensorial. O Mestre *pode* permitir Atribuições com Vantagem, Forma Alternativa, capaz de reanimar cadáveres como mortos-vivos.

Modificador de Poder: Morte. A vantagem pertence ao poder Morte. Este modificador é mais frequentemente Divino (-10%), Espiritual (-25%), ou Mágico (-10%).

ORDEM

Fontes: Divina, Espiritual, ou Moral.

Foco: Estrutura e serenidade.

O poder Ordem busca combater a desorganização e impor a estrutura no mundo. Ele permite que o usuário bloqueie danos, ruídos e outras perturbações; restaure o estado de paz interior da mente e do corpo; e alcance a iluminação ao perceber os padrões ocultos em meio ao caos da existência. Ele frequentemente representa a personificação da ordem (Moral) ou a vontade de campeões sobrenaturais da justiça, lei ou paz (Divina ou Espiritual). A Ordem é o antipoder de Caos (pág. 124), e proporciona proteção contra aquele poder.

Talento para Ordem

5 pontos/nível

Habilidades de Ordem

Bom Senso; Canalização, com Especializada, Espíritos da Ordem (-50%); Controle Térmico, com Frio; Cura, com Xenocura, Qualquer coisa (+100%); Detectar, para Caos ou Ordem; Escudo Mental; Estática (Caos), com Resistível; Fleuma; Indomável; Intuição; Médiun, com Especializada, Espíritos da Ordem (-50%); Neutralizar (Caos), mas *não* com Furto de Poder; Oráculo; Poder Protegido; Regeneração; Resistência a Dano, com Campo de Força; Resistente, às habilidades do Caos; Restaurar Membros; Silêncio; e Visualização.

Ataques que *umentem* a ordem também são adequados. A maioria deles são Atribuições que usam Vantagem para conceder Indomável, Silêncio, Fleuma ou alguma característica similar, ou Desvantagem Anulada para remover Confuso, Impulsividade, Indeciso e problemas mentais relacionados. Ataques por Fadiga com Congelamento também são apropriados.

Modificador de Poder: Ordem. A vantagem pertence ao poder Ordem. Este modificador é mais frequentemente Divino (-10%), Espiritual (-25%), ou Moral (-20%).

PES

Fontes: Chi, Divina (“Profecia”), Espiritual, Mágica (“Adivinhação”), Psíquica, ou Super.

Foco: Conhecimento.

A Percepção Extra-Sensorial (PES) é o poder de obter conhecimento através de meios além dos cinco sentidos naturais. Os mitos e as lendas atribuem este dom sobrenatural a mestres das artes marciais (Chi), profetas (Divina), magos (Mágica), psíquicos (Psíquica), xamãs (Espiritual), e à maioria dos outros místicos e iluminados. O Mestre faz os testes de habilidade para o uso de PES em segredo. Quanto melhor o teste, maior a qualidade da informação recebida. No caso de qualquer fracasso, o Mestre dirá ao jogador “você não descobriu nada”. Se o teste fracassar por mais do que 5, o Mestre *mentirá!*

Talento para PES

5 pontos/nível

Habilidades de PES

Bom Senso; Canalização; Clarissenciência; Detectar, para seres sobrenaturais ou atividades ligadas à fonte do poder; Intuição; Médium; Memória Racial; Noção do Perigo; Oráculo; Poder Protegido; Precognição; Psicometria; Rastreamento Ampliado; Sentido Protegido (qualquer sentido *especial*); Sentido de Monitoramento (Para-Radar); Ver o Invisível; Visão 360 Graus, com Panóptica 2; Visão no Escuro; e Visão Penetrante.

Modificador de Poder: PES. A vantagem pertence ao poder PES. Este modificador normalmente é Chi (-10%), Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

PROJEÇÃO ASTRAL

Fontes: Divina, Espiritual, Mágica, ou Psíquica.

Foco: O Plano Astral.

Este é o poder de perceber o Plano Astral e viajar por ele. Alguns viajantes permanecem em um plano “exterior” que se sobrepõe ao mundo material, permitindo que eles o vejam sem serem percebidos; outros seguem para um plano “interior”, vizinho de planos superiores da existência. Projetores treinados são capazes de fazer ambos. A Projeção Astral é tradicionalmente uma discipli-

na mediúnica (Psíquica) ou um presente dos habitantes do Plano Astral ou de um reino adjacente (Divina ou Espiritual). Às vezes os magos também conseguem desvendar seus segredos (Mágica).

Talento para Projeção Astral

5 pontos/nível

Habilidades de Projeção Astral

Canalização, com Especializada, Seres Astrais (-50%); Clarissenciência, com Projeção; Detectar, para seres astrais, projetores astrais etc.; Forma Alternativa (Entidade Astral), com Forma Projetada; Insubstancialidade, com Projeção; Médium, com Especializada, Seres Astrais (-50%); Poder Protegido; Saltador (Mundo), com Projeção; e Ver o Invisível (Fantasmas).

Além disso, Deslocamento Ampliado, Imunidade a Danos ao Metabolismo, Invisibilidade, Não Come nem Bebe, Não Dorme, Não Respira, Possessão e Voo estão disponíveis com Acesso, Apenas durante a projeção (-10%). Essas habilidades funcionam ao usar vantagens com modificadores Projeção ou Forma Projetada.

O Mestre também pode permitir ataques com Apenas Insubstancial.

Modificador de Poder: Projeção Astral. A vantagem pertence ao poder Projeção Astral. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), ou Psíquico (-10%).

PSICOCINESE

Fontes: Divina, Espiritual, Mágica, Psíquica, ou Super.

Foco: Movimento.

As habilidades de Psicocinese (PC) permitem que o usuário produza efeitos cinéticos, tanto macroscópicos (movimentos visíveis) quanto microscópicos (resfriamento e aquecimento), bastando, para isso, desejar que ocorram. Tradicionalmente, este é um poder psíquico (Psíquica), mas sacerdotes com o dom (Divina), xamãs (Espiritual), e magos (Mágica) podem obter resultados similares com o uso de seu controle sobre as forças sobrenaturais. A PC também é adequado como um superpoder genérico (Super), mas consulte *Calor/Fogo* (pág. 124), *Gravidade* (pág. 129), *Energia Cinética* (pág. 129) e *Magnetismo* (pág. 130) antes de decidir.

Talento para Psicocinese

5 pontos/nível

Habilidades de Psicocinese

Aderência, com Atração; Caminhar no Ar; Caminhar sobre Líquidos; Controle Térmico; Deslocamento Ampliado (Ar); Elasticidade, com Extensão de Força; Poder Protegido; Queda de Gato, com Queda Suave; Resistência a Dano, com Campo de Força e Limitada, Física (-20%); Retenção, com Inquebrável; Sentido de Vibração, com Sentido de Percepção; Super Escalada; Super Salto; Telecinese; e Voo.

O Mestre também pode permitir ST sem PV (veja *Telecinese*, pág. 80) e ST de Levantamento (com ou sem Superesforço; consulte a pág. 77) como habilidades de PC.

Muitos Ataques Inatos são razoáveis: ataques criocinéticos causam dano por fadiga com Congelamento, ataques pirocinéticos causam dano por queimadura e ataques telecinéticos são por contusão. Ataques telecinéticos diretos em áreas vitais são Atribuições com Asfixia ou Ataque Cardíaco. *Todos* os ataques de PC devem ter Assinatura Inexistente, e as Atribuições também exigem Imprecisão.

Modificador de Poder: Psicocinese. A vantagem pertence ao poder Psicocinese. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

RADIAÇÃO

Fontes: Elemental ou Super.

Foco: Partículas energéticas e radiação eletromagnética.

Este poder permite que o usuário detecte, controle e emita radiação perigosa. Ele realmente é adequado apenas como um superpoder (Elemental e Super); a sofisticação científica implicada pela compreensão da radiação não se mistura muito bem com os poderes sobrenaturais. Assim como as histórias em quadrinhos, o poder Radiação trata a radiação como um fenômeno monolítico. Na realidade, partículas alfa, raios gama, nêutrons, raios-X e assim por diante diferem em muito entre si. Cabe ao Mestre decidir qual será o impacto dessas distinções, se houver, sobre este poder.

Talento para Radiação

5 pontos/nível

Habilidades de Radiação

Controle (Radiação); Criar (Radiação); Detectar, para todos os tipos de radiação ou tipos específicos; Habilidades Modulares, com Limitada, Radiação (-15%) e Física; Poder Protegido; Regeneração, com Somente Radiação; Resistência a Dano, com Limitada, Energia (-20%); Sentido de Monitoramento (Para-Radar); Telecomunicação (Neutrino); Tolerância à Radiação; Visão Hiperespectral, com Banda Alta Estendida; e Visão Penetrante.

O poder Radiação também inclui Ataques por Queimadura e Ataques por Toxina com a ampliação Radiação. Dada a letalidade bruta da radiação em cenários sem proteções e medicina de NT8+, o Mestre pode querer impor restrições graves a ataques desse tipo em mundos de jogo com baixa tecnologia.

Modificador de Poder: Radiação. A vantagem pertence ao poder Radiação. Este modificador quase sempre é Elemental (-10%), e frequentemente Super (-10%), também.

SOM/VIBRAÇÃO

Fontes: Elemental, Psiquismo ("Socinese"), ou Super.

Foco: Vibrações mecânicas de todos os tipos.

O poder Som/Vibração proporciona controle total sobre as vibrações mecânicas, — inclusive o som, a menos que o Mestre determine que o Som e a Vibração sejam poderes separados — no ar, na água ou em materiais sólidos. Isto permite que o usuário amplie seus sentidos de audição e tato, gere ruídos como distração, ataque seus inimigos com som concentrado, e assim por diante. O poder Som/Vibração frequentemente é uma ramificação especializada da Psicocinese (Psíquica) ou uma forma de controle elemental direto (Elemental e Super).

Talento para Som/Vibração

5 pontos/nível

Habilidades de Som/Vibração

As habilidades marcadas com * servem para um poder Som separado; aquelas com um † são adequadas para um poder Vibração separado.

Arremedo*; Audição Discriminatória*; Audição Parabólica*; Controle (Som)*; Criar (Som)*; Fala Subaquática*†; Fala/Audição Subsônica*†; Habilidades Modulares, com Física e Limitada, Som (-10%)* ou Vibração (-15%)*†; Ilusão, com Somente Auditiva*; Língua Ferina*†; Obscurecer (Audição*, Sonar*†, ou Sentido de Vibração†); Poder Protegido*†; Resistência a Dano, com Limitada, Física (-20%)*†, Som (-40%)*, ou Vibração (-40%)*†; Sentido de Monitoramento (Sonar)*†; Sentido de Vibração, mas não com Sentido de Percepção†; Sentido Protegido (Audição)*; Silêncio*; Superaudição/Fala Ultrassônica*†; Telecomunicação (Som Direcional* ou Sonar*†); e Toque Sensível†.

O Mestre pode permitir praticamente qualquer vantagem modificada com Base Auditiva como uma habilidade de Som, se for adequada para sua campanha.

Muitos ataques são possíveis. Os ataques do Som são Ataques por Contusão, ou Atribuições com Base Auditiva e Desvantagem, Surdez. Os ataques da Vibração devem ser Ataques por Queimadura com Sem Efeito Incendiário, ou Atribuições sem nenhum modificador especial (apenas atordoamento), Nauseado ou Inconsciência. Em jogos extremamente cinematográficos, o Controle da Mente pode ser possível, mediado por vibrações (inclua Baseado em HT) ou sons (inclua Base Auditiva).

Modificador de Poder: Som/Vibração. A vantagem pertence ao poder Som/Vibração. Este modificador normalmente é Elemental (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%), e pode ser simultaneamente Elemental e Super.

TELEPATIA

Fontes: Biológica, Mágica ("Controle da Mente"), Psíquica, ou Super.

Foco: Mentes vivas e sapientes.

A Telepatia é o poder de comunicação e controle mental direto. Tradicionalmente, é um poder psíquico (Psíquica), mas parte da ficção moderna a descreve como um fenômeno "neural" que usa um campo bioenergético (Biológica ou Super). O controle mental místico (Mágica) é uma outra possibilidade. Normalmente, a Telepatia afeta apenas seres vivos *sapientes* (IQ 6+), mas o Mestre deve permitir que ela funcione em todas as mentes *sencientes* (IQ 1+) nos mundos de jogo em que não exista o poder Controle de Animais. Tentativas de afetar máquinas ou plantas fracassarão automaticamente.

Talento para Telepatia

5 pontos/nível

Habilidades de Telepatia

Camaleão Social; Controle da Mente; Detectar, para fenômenos telepáticos, mentes sapientes etc.; Elo Mental; Empatia; Escudo Mental; Ilusão, com Mental; Invisibilidade, com Glamour; Leitura da Mente; Língua Ferina; Memória Racial; Pele Elástica, com Glamour; Poder Protegido; Possessão, com Troca Mental ou Telecontrole; Sonda Mental; Telecomunicação (Diapsiquia); Terror, com Ativo; Vínculo Especial; e Xeno-Adaptabilidade. Inclua Empatia com Animais e Falar com Animais em cenários onde não exista o Controle de Animais.

Telepatas costumam ter Carisma como um *efeito colateral* de seu poder, mas ele não é considerado como uma das habilidades do poder.

Os ataques permitidos são Ataques por Fadiga e Atribuições que causem atordoamento, incapacitação, desvantagens mentais, ou penalidades em DX, IQ, ou Vont. O MJ pode desejar permitir que os telepatas em jogos de horror e supers fritem o sistema nervoso do alvo para causar lesões reais, o que seria um Ataque por Toxina. Todos os ataques telepáticos exigem Imprecação e Assinatura Inexistente, e as Atribuições devem ser Baseadas em Vontade.

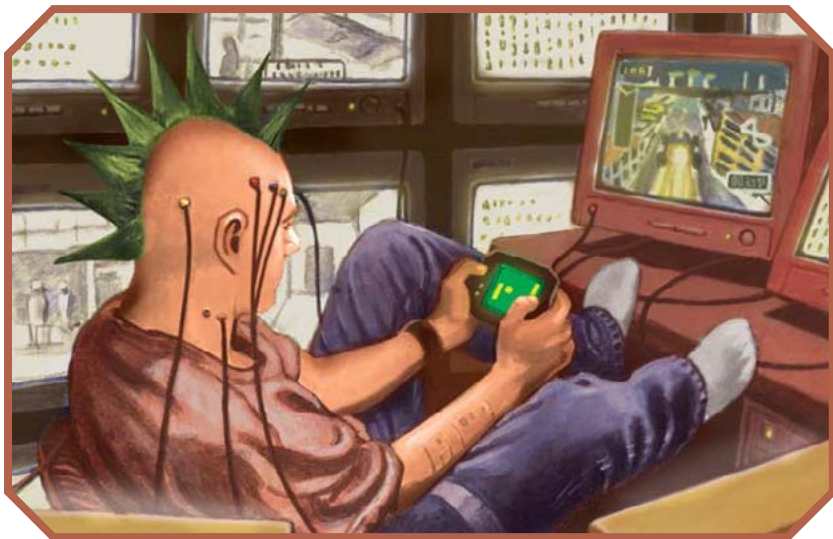
Modificador de Poder: Telepatia. A vantagem pertence ao poder Telepatia. Este modificador é frequentemente Biológico (-10%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%) ou Super (-10%).

TELEPATIA SOBRE MÁQUINAS

Fontes: Psíquica ou Super.

Foco: Mentes Digitais.

Este é o poder de estabelecer uma conexão mental com um computador para comunicar-se com ele ou controlá-lo. Ele é, para as Mentes Digitais, o mesmo que a Telepatia (acima) é para as mentes vivas, e frequentemente é um poder híbrido entre a Eletrocinese e a Telepatia (Psíquica). Ela pode, em vez disso, ser uma capacidade de força bruta para emissão de sinais que tomam o controle da operação normal de máquinas (Super). Ela afeta apenas máquinas que possuam pelo menos um "cérebro" computadorizado rudimentar, e nunca afeta seres vivos.



Talento para Telepatia sobre Máquinas

5 pontos/nível

Habilidades de Telepatia sobre Máquinas

Canalização (Ciberespaço); Controle da Mente, com Somente Cibernética; Detectar, para Mentes Digitais, transmissões de dados etc.; Elo Mental, com Somente Cibernética; Invisibilidade, com Somente Máquinas; Leitura da Mente, com Somente Cibernética; Médiu (Ciberespaço); Obscurecer, contra qualquer Sentido de Monitoramento; Poder Protegido; Resistente, contra qualquer ameaça mecânica (nanomáquinas, por exemplo); Sonda Mental, Somente Cibernética; Talento Instintivo, com Externo e Compenetrado (perícias fornecidas por uma máquina "amigável"); Telecomunicação (qualquer uma, *exceto* Diapsiquia); e Vínculo Especial, com Transferível, Mente Digital.

Personagens com Mente Digital também podem escolher Duplicação, com Digital; Escudo Mental, com Cibernética; e Possessão, com Digital.

Atribuições são permitidas, mas devem ter Acesso, Apenas em Elétrico (-20%). O MJ deve interpretar os efeitos de ataques desse tipo de maneira criativa; por exemplo, Torpor deixa a máquina em "modo de espera", Convulsão faz com que ela funcione descontroladamente e Inconsciência desativa a alimentação de energia.

Modificador de Poder: Telepatia sobre Máquinas. A vantagem pertence ao poder Telepatia sobre Máquinas. Este modificador normalmente é Psíquico (-10%) ou Super (-10%).

TELEPORTE

Fontes: Mágica, Psíquica ou Super.

Foco: Movimento instantâneo.

O Teleporte permite que o usuário se mova ou mova outros objetos pelo espaço sem transpor a distância intermediária. As explicações incluem a transmissão de matéria até seu destino como um feixe de energia (Super) e a distorção do espaço por meio de pura força de vontade (Mágica ou Psíquica). Em alguns cenários, o Teleporte permite que o usuário visite mundos paralelos, muitas vezes por acidente (inclua Incontrolável e Inconsciente em Saltador), embora Viagem Dimensional (pág. 135) seja mais adequada para a tarefa.

Talento para Teleporte

5 pontos/nível

Habilidades de Teleporte

Arrebatador, mas *não* com Criação; Detectar, para Dobra, transmissão de matéria, buracos de minhoca etc.; Dobra, com *qualquer* modificador especial; Esquiva Ampliada; Poder Protegido; e Saltador (Mundo), mas *não* com Interplanar.

Os únicos "ataques" normalmente disponíveis são Atribuições com Vantagem, Saltador ou Vantagem, Dobra, que teleportam integralmente outras pessoas ou objetos. O Mestre pode permitir ataques que teleportem *parte* do alvo ou enviem objetos estranhos para dentro de seu corpo. Eles devem ser criados como Atribuições com Imprecisão, ou Ataques por Perfuração com Imprecisão e Baseado em HT.

Modificador de Poder: Teleporte. A vantagem pertence ao poder Teleporte. Este modificador normalmente é Mágico (-10%), Psíquico (-10%) ou Super (-10%).

TERRA

Fontes: Divina, Elemental, Espiritual, Mágica, ou Super.

Foco: Terra e pedra.

Este é o poder para moldar e criar terra em qualquer forma: solo, areia, barro, pedra etc. Ele pode envolver o controle direto sobre a terra (Elemental e Super), feitiçaria que lide com a terra como elemento mágico tradicional (Mágica), ou a convocação do auxílio de uma deusa da terra (Divina) ou espíritos elementais da terra (Espiritual). As habilidades da Terra normalmente não afetam metais refinados ou outros materiais sólidos.

O Mestre pode facilmente adicionar essas capacidades se assim desejar.

Talento para Terra

5 pontos/nível

Habilidades de Terra

Adaptação ao Terreno (Lama ou Areia); Aderência, com Específico, Pedra (-40%); Caminhar no Ar, com Específico, Poeira (-40%); Controle (Terra ou Pedra); Criar (Terra); Detectar, para terra, minerais específicos, etc.; Escavação; Forma Alternativa (Corpo de Terra ou Pedra); Habilidades Modulares, com Limitada, Terra (-10%) e Física; Interposição (Terra ou Pedra); Obscurecer (Visão); Poder Protegido; Resistência a Dano; Retenção, com Engolfar e Ambiental (-20%); e Visão Penetrante, com Específica, Pedra (-40%).

Ataques Inatos devem ser por contusão, corte, por perfuração ou perfurantes, na forma de blocos, terremotos, tempestades de areia etc. Inclua Ambiental (-20%) se o ataque moldar a terra existente.

Modificador de Poder: Terra. A vantagem pertence ao poder Terra. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Elemental (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), ou Super (-10%), e pode ser simultaneamente Elemental e Super.

TREVAS

Fontes: Divina, Elemental, Espiritual ("Controle das Sombras") ou Super.

Foco: Sombra.

Este é o poder de criar e controlar sombra. Seus efeitos vão desde a capa-

cidade de obscurecer a luz até permitir que o usuário *se transforme* em uma sombra. Alguns usuários treinados podem até mesmo conjurar sombras semimateriais para atacar seus inimigos. O poder Trevas normalmente é uma forma de controle direto (Elemental e Super), mas pode representar ainda o favor dos deuses sombrios (Divina) ou um vínculo com sombras animadas (Espírito).

Talento para Trevas

5 pontos/nível

Habilidades de Trevas

Aliados (seres de sombra), com Invo-cável; Controle (Luz); Criar (Luz), com Destruição (+0%); Forma de Sombra; Habilidades Modulares, com Limitada, Trevas (-15%) e Física; Ilusão, com Somente Visual; Invisibilidade; Obscurecer, contra radar a laser e qualquer tipo de visão; Poder Protegido; Sentido Protegido (Visão); Visão no Escuro; e Visão Noturna.

Atribuições devem ter Base Visual e incluir Desvantagem (Disopia ou Cegueira) ou Vantagem Anulada (Visão no Escuro, Visão Noturna etc.). Ataques Inatos representam sombras conjuradas que desferem golpes, ou um toque congelante. Qualquer tipo de dano é possível. Todos os ataques desse tipo exigem Efeito de Área, Mobilidade e Persistente, além de Bombardeio ou Teleguiado.

Modificador de Poder: Trevas. A vantagem pertence ao poder Trevas. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Elemental (-10%), Espiritual (-25%), ou Super (-10%), e pode ser simultaneamente Elemental e Super.

VAMPIRISMO

Fontes: Biológica, Mágica, Psíquica ("Vampirismo Psíquico") ou Super.

Foco: Roubo da força vital.

O Vampirismo envolve *muito* mais que o mero roubo de vitalidade com um toque gélido ou ao beber o sangue da vítima. Ele é o poder de roubar pensamentos, sonhos e habilidades dos vivos; talvez até mesmo suas formas físicas. Este pode ser um mecanismo de alimentação (Biológica), uma ramificação da necromancia (Mágica), "vampirismo psíquico" tradicional (Psíquica), ou uma variação do poder Antissuper (Super). O Vampirismo não afeta máquinas ou objetos inanimados.

O Vampirismo envolve muito mais que o mero roubo de vitalidade com um toque gélido ou ao beber o sangue da vítima. Ele é o poder de roubar pensamentos, sonhos e habilidades dos vivos; talvez até mesmo suas formas físicas.

Talento para Vampirismo

5 pontos/nível

Habilidades de Vampirismo

Sanguessuga é a habilidade central do Vampirismo, e pode ter *qualquer* conjunto de modificadores. Os ataques são igualmente importantes, e incluem Atribuições com Penalidade em Atributo ou Vantagem Anulada, ou talvez Desvantagem, Amnésia (pensamentos roubados); Ataques por Fadiga com Falta de Sono (sonhos roubados) ou algum outro Perigo; e Ataques por Toxina. Todos os ataques desse tipo exigem Imprecisão, Ataque Corpo a Corpo ou Base Sensorial.

Outras vantagens que podem ser habilidades do Vampirismo incluem

Detectar (Vida); Morfose, com Incapaz de Memorizar Formas e Precisa de Amostra; Neutralizar, com Furto de Poder e possivelmente Cósmica; e Poder Protegido.

Modificador de Poder: Vampirismo. A vantagem pertence ao poder Vampirismo. Este modificador é frequentemente Biológico (-10%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%) ou Super (-10%).

VIAGEM DIMENSIONAL

Fontes: Divina, Espiritual, Mágica ("Mágica de Portal"), Psíquica, ou Super.

Foco: Realidades paralelas.

A Viagem Dimensional lida com o contato e trânsito entre outras realidades. A quantidade e a natureza desses reinos dependerá do cenário; este



poder é mais valioso em cenários com muitos planos de existência. A Viagem Dimensional é comum entre magos que estudam portais dimensionais (Mágica) e santos capazes de visitar os domínios dos deuses ou espíritos (Divina ou Espiritual). Cenários de supers costumam ter mundos paralelos, e alguns supers podem viajar entre eles com o uso de poderes psíquicos (Psíquica) ou “controle dimensional” direto (Super).

Talento para Viagem Dimensional

5 pontos/nível

Habilidades de Viagem Dimensional

Arrebatador, mas *não* com Criação; Atribulação, com uma ampliação Vantagem, capaz de impor Insustancialidade ou Saltador; Canalização (Universos Paralelos); Clarissenciência, com Alcance Transmundial; Detectar, para fenômenos extradimensionais, saltadores de mundos etc.; Insustancialidade; Médium (Universos Paralelos); Poder Protegido; Saltador (Mundo), quase sempre com Interplanar; e Telecomunicação (Diapsiquia), com Alcance Transmundial.

Modificador de Poder: Viagem Dimensional. A vantagem pertence ao poder Viagem Dimensional. Este modificador normalmente é Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), Psíquico (-10%), ou Super (-10%).

VIDA

Fontes: Divina, Espiritual, Mágica (“Magia Druídica”), ou Natureza.

Foco: Força vital.

Este poder representa uma sintonia especial com a vida e as coisas vivas. Ele concede ao usuário uma longa vida em harmonia com a natureza, e é encontrado entre sacerdotes de divindades da natureza (Divina), xamãs capazes de influenciar os espíritos da natureza (Espiritual), “druídas” de fantasia, que operam magia natural (Mágica). Ele costuma ocorrer juntamente com Controle de Animais (pág. 125), Controle de Plantas (pág. 126), ou Controle Espiritual (pág. 126). Em alguns cenários, a “força vital” de todas as coisas vivas gera um campo energético universal que pode ser percebido diretamente por aqueles dotados do poder (Natureza).

Talento para Vida

5 pontos/nível

Habilidades de Vida

Canalização, com Especializada, Espíritos da Natureza (-50%); Controle do Metabolismo; Cura; Detectar, para animais, plantas, ou todas as formas de vida; Empatia; Empatia com Animais; Empatia com Plantas; Falar com Animais; Falar com Plantas; Idade Imutável; Impossível de Matar; Médium, com Especializada, Espíritos da Natureza (-50%); Poder Protegido; Regeneração; e Resistente ou Imunidade a qualquer ameaça natural.

Em cenários de fantasia, o poder Vida inclui Ataques por Queimadura e Ataques por Corrosão com Acesso, Apenas contra mortos-vivos (-50%). Esses ataques fazem com que os mortos inquietos pereçam com o fogo purificador, ou meramente se desfaçam em poeira.

Modificador de Poder: Vida. A vantagem pertence ao poder Vida. Este modificador é mais frequentemente Divino (-10%), Espiritual (-25%), Mágico (-10%), ou Natureza (-20%).

EXEMPLOS DE HABILIDADES

Estes exemplos desenvolvidos cobrem uma variedade de habilidades ficcionais interessantes. Cada uma delas consiste em uma ou mais vantagens, frequentemente com muitos modificadores. Ao comprá-las, não há necessidade de anotar todos os detalhes. Basta registrar o nome e o custo da habilidade, como faria com uma metacaracterística.

ATAQUES

Para ataques, o valor *total* de todos os modificadores sobre cada vantagem aparece entre parênteses. Ao criar um ataque com um conjunto de modificadores idêntico, basta anotar este valor e usar o nome da habilidade associada como abreviação desses modificadores; por exemplo, “Pistola, +70%.”

É possível variar esses ataques ajustando a vantagem subjacente e em seguida aplicando o mesmo modificador coletivo ao seu custo. Por exemplo, com uma arma de fogo embutida, é possível simular balas de ponta oca ao mudar o Ataque Perfurante para Ataque Muito Perfurante, ou representar a munição de alta pressão ao incluir mais dados ao Ataque Perfurante.

Armas de Fogo Embutidas

Elas raramente fazem sentido como parte de um poder. A intenção é que elas sirvam como habilidades independentes para ciborgues e robôs.

Atordoador Sônico (+395%): Atribulação 4 (HT-3; Divisor de Armadura (5), +150%; Ambiental, Ar, -5%; Fogo Contínuo, CdT 3, +50%; Inconsciência, +200%) [198]. 198 pontos.

Espingarda (+135%): Ataque Pouco Perfurante 1d+1 (1/2D Ampliado, ×5, +10%; Uso Limitado, 2 usos/6 tiros, Carga Lenta, -25%; Fogo Contínuo, CdT 3×9, +150%) [10]. 10 pontos.

Foguete Antitanque (+250%): Ataque por Contusão 6d×6 (Divisor de Armadura (10), +200%; Explosão 1, +50%; Alcance Ampliado, ×20, +40%; Uso Limitado, 1 uso, Carga Lenta, -35%; Efeito Incômodo, Exaustão traseira perigosa, -5%) [630]. 630 pontos.

Lança-Chamas (+105%): Ataque por Queimadura 3d (Divisor de Armadura (0,5), -30%; Cíclico, 10 segundos, 3 ciclos, +100%; Alcance Ampliado 4, +40%; Jato, +0%; Uso Limitado, 10 usos, Carga Lenta, -5%) [31]. 31 pontos.

Metralhadora Leve (+150%): Ataque Perfurante 5d+1 (Acurado +2, +10%; Recuo Adicional +1, -10%; 1/2D Ampliado, ×100, +30%; Max Ampliado, ×50, +25%; Uso Limitado, 10 usos/120 tiros, Recarga Rápida, -5%; Fogo Contínuo, CdT 12, +100%) [68]. 68 pontos.

Metralhadora Pesada (+165%): Ataque Muito Perfurante 13d+1 (Acurado +3, +15%; Recuo Adicional +1, -10%; 1/2D Ampliado, ×200, +35%; Max Ampliado, ×100, +30%; Uso Limitado, 10 usos/100 tiros, Recarga Rápida, -5%; Fogo Contínuo, CdT 10, +100%) [212]. 212 pontos.

Pistola (+70%): Ataque Perfurante 2d+2 (Recuo Adicional +1, -10%; Impreciso -1, -5%; Alcance Ampliado, ×20, +40%; Uso Limitado, 5 usos/15 tiros, Recarga Rápida, -5%; Fogo Contínuo, CdT 3, +50%) [23]. 23 pontos.

Pistola de Feixe Iônico (+265%): Ataque por Queimadura 3d (Acurado +2, +10%; Divisor de Armadura (5), +150%; 1/2D Ampliado, ×20, +20%; Max Ampliado, ×10, +15%; Fogo Contínuo, CdT 3, +50%; Sobretensão, +20%) [55]. *Efeitos Especiais:* Feixe Concentrado. 55 pontos.

Pistola Laser (+210%): Ataque por Queimadura 3d (Acurado +3, +15%; Divisor de Armadura (2), +50%; 1/2D Ampliado, ×20, +20%; Max Ampliado, ×10, +15%; Fogo Contínuo, CdT 10, Fogo Seletivo, +110%) [47]. *Efeitos Especiais:* O dano é reduzido em meio a fumaça; pode ricochetear em espelhos; feixe concentrado. 47 pontos.

Rifle de Assalto (+150%): Ataque Perfurante 5d (Acurado +2, +10%; Recuo Adicional +1, -10%; Alcance Ampliado, ×50, +50%; Uso Limitado, 3 usos/30 tiros, Recarga Rápida, -10%; Fogo Contínuo, CdT 10, Fogo Seletivo, +110%) [63]. 63 pontos.

Rifle de Atirador (+80%): Ataque Perfurante 9d+1 (Acurado +6, +30%; 1/2D Ampliado, ×100, +30%; Max Ampliado, ×50, +25%; Uso Limitado, 5 usos, Recarga Rápida, -5%) [85]. 85 pontos.

Rifle de Feixe Iônico (+310%): Ataque por Queimadura 6d (Acurado +9, +45%; Divisor de Armadura (5), +150%; 1/2D Ampliado, ×50, +25%; Max Ampliado, ×20, +20%; Fogo Contínuo, CdT 3, +50%; Sobretensão, +20%) [123]. *Efeitos Especiais:* Feixe Concentrado. 123 pontos.

Rifle Laser (+260%): Ataque por Queimadura 5d (Acurado +11, +55%; Divisor de Armadura (2), +50%; 1/2D Ampliado, ×50, +25%; Max Ampliado, ×20, +20%; Fogo Contínuo, CdT 10, Fogo Seletivo, +110%) [90]. *Efeitos Especiais:* O dano é reduzido em meio a fumaça; pode ricochetear em espelhos; feixe concentrado. 90 pontos.

Submetralhadora (+135%): Ataque Perfurante 3d-1 (Acurado +2, +5%; Recuo Adicional +1, -10%; Alcance Ampliado, ×20, +40%; Uso Limitado, 3 usos/33 tiros, Recarga Rápida, -10%; Fogo Contínuo, CdT 11, Fogo Seletivo, +110%) [33]. 33 pontos.

Ataques Elementais

Eles podem ser implantes de armas de superciência, super-habilidades, mágicas de combate, ou ataques naturais de monstros. Por questão de comparação, todos custam *aproximadamente* 50 pontos. Para um ataque mais ou menos poderoso, varie os níveis de Atribulação, Retenção, Ataque Inato, ou Obscurecer. As descrições e efeitos especiais estão em “Observações”.

Água

Canhão d'Água (-10%): Ataque por Contusão 11d (Projeção Dupla, +20%; Sem Ferimento, -50%; Subaquático, +20%) [50]. *Observações:* Com foco mais amplo, este jato de água é útil para controle de multidões, apagar incêndios etc. 50 pontos.

Desidratar (+190%): Ataque por Fadiga 2d-1 (Baseado em HT, +20%; Desidratação, +20%; Imprecação 2, +150%) [50]. *Observação:* Permite que o atacante remova a umidade do corpo da vítima ao vencer uma Disputa Rápida de Vontade contra a HT. Também serve para secar equipamentos molhados. 50 pontos.

Lâmina de Água (+30%): Ataque por Corrosão 4d-1 (Divisor de Armadura (2), +50%; Ataque Corpo a Corpo, Al-

cance C, 1, -20%) [49]. *Observação:* Projeta um fluxo abrasivo de água em alta pressão, capaz de dissolver a maioria dos materiais. 49 pontos.

Nevoeiro (+240%): Obscurecer 7 (Visão; Efeito de Área, 16 metros, +150%; Flutuação, +20%; Estendido, Radar a Laser, +20%; Longa Distância, +50%) [48]. *Observações:* Convoca uma formação de névoa que interfere com a visão e com radares a laser. Enfraquece ataques de fogo da mesma maneira que a mágica Nevoeiro (pág. MB243), mas é disperso por qualquer vento mais forte que uma brisa leve. 48 pontos.

Rajada de Água (+30%): Ataque por Contusão 7d+2 (1/2D Ampliado, ×5, +10%; Subaquático, +20%) [50]. *Observações:* Um jato de água com foco concentrado o suficiente para ser letal a longa distância. 50 pontos.

Ar

Ciclone (+225%/+95%): Ataque por Contusão 2d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Projeção Dupla, +20%; Ambiental, Ar, -5%; Interligação, +10%; Mobilidade 1, +40%; Persistente, +40%; Efeito Colateral, -2 DX, +70%) [33] + Obscurecer 5 (Visão; Ambiental, Ar, -5%; Interligação, +10%; Mobilidade 1, +40%; Longa Distância, +50%) [20]. *Observações:* Agita o ar existente na forma de um minúsculo tornado que arremessa pessoas e remexe detritos. A Projeção é vertical. O efeito colateral representa tontura. 53 pontos.

Concussão (+50%): Ataque por Contusão 6d+2 (Explosão 1, +50%) [50].

Observação: Cria uma bola de ar comprimido que se rompe de maneira explosiva com o impacto. Pode apagar incêndios pequenos. 50 pontos.

Rajada de Vento (+10%): Ataque por Contusão 9d (1/2D Ampliado, ×5, +10%) [50]. *Observação:* Lança um golpe de ar comprimido que atinge o alvo como um punho fechado. 50 pontos.

Supersopro (+50%): Ataque por Contusão 6d+2 (Cone, 5 metros, +100%; Projeção Dupla, +20%; Sem Ferimento, -50%; Alcance Reduzido, ×1/5, -20%) [50]. *Observações:* Um golpe de vento capaz de empurrar grupos de inimigos sem causar ferimentos graves. 50 pontos.

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	Rco	Observ.
Atordoador Sônico	HT-3(5) at	3	10/100	3	—	1	[1, 5]
Espingarda	1d+1 pa	3	50/100	3×9	6(3i)	1	
Foguete Antitanque	6d×6(10) cont ex	3	200/2.000	1	1	1	
Lança-Chamas	3d(0,5) qmd	—	25/50	Jato	10	—	[3]
Metralhadora Leve	5d+1 pa	5	1.000/5.000	12!	120(5)	2	
Metralhadora Pesada	13d+1 pa+	6	2.000/10.000	10!	100(5)	2	
Pistola	2d+2 pa	2	200/2.000	3	15(3)	2	
Pistola de Feixe Iônico	3d(5) qmd	5	200/1.000	3	—	1	[1, 2]
Pistola Laser	3d(2) qmd	6	200/1.000	10	—	1	[1]
Rifle de Assalto	5d pa	5	500/5.000	10	30(3)	2	
Rifle de Atirador	9d+1 pa	9	1.000/5.000	1	5(3)	4	[4]
Rifle de Feixe Iônico	6d(5) qmd	12	500/2.000	3	—	1	[1, 2]
Rifle Laser	5d(2) qmd	14	500/2.000	10	—	1	[1]
Submetralhadora	3d-1 pa	4	200/2.000	11	33(3)	2	

Observações

[1] Recebe tiros ilimitados da fonte de energia interna do usuário. Inclua Uso Limitado se este não for o caso, ou Requer Recarga para um “acumulador” que se recarrega lentamente.

[2] O dano tem o modificador Sobretensão.

[3] O dano é *cíclico*: três ciclos de 10 segundos.

[4] Não se qualifica para Recuo Adicional, pois não tem Fogo Contínuo.

[5] Um fracasso no teste de HT deixa o alvo inconsciente por uma quantidade de minutos igual à margem de fracasso.

Controle de Armas

O Mestre pode querer impor limites às habilidades ofensivas dos PdJs para evitar que sua campanha se torne uma carnificina. Ataques com potencial não superior ao das armas confiadas a policiais e soldados *comuns* do cenário, ou seja, a maioria das armas de CL2+, raramente são um problema. As vantagens são mais difíceis de serem confiscadas e mais fáceis de se ocultar que as armas... mas exércitos inteiros possuem poder de fogo similar, e os inimigos dos heróis podem igualar as chances comprando armas disponíveis no mercado.

Ataques embutidos comparáveis a armamentos de CL1 às vezes são um problema. O Mestre pode simplesmente proibi-los, mas é mais divertido permitir habilidades desse tipo para heróis que realmente as queiram... se eles *também* pagarem por Antecedentes Incomuns. Os custos sugeridos são 25 pontos para ataques comparáveis com armas de suporte portáteis, 50 pontos para aqueles equivalentes a armas veiculares leves, e 100 pontos para aqueles tão letais quanto armas veiculares pesadas ou peças de artilharia.

Habilidades que emulem armas de CL0 representam um risco *sério* à integridade da campanha. Se o MJ insistir em dar aos personagens acesso a armas estratégicas, deverá cobrar pelo menos 200 pontos de Antecedente Incomum.

Estas diretrizes não se aplicam a ataques não-letais ou a “armamento corporal” (garras, veneno etc.), mesmo que tecnicamente eles sejam de CL1. Ataques desse tipo *podem* ser capazes de acabar com uma luta, mas eles são muito mais fáceis de se evitar ou resistir que um laser perfurante de armadura. Porém, ataques por Fadiga que sufocam, Ataques por Toxina que causam dano em rads em vez de PV, e Atribuições que causam comas e ataques cardíacos *não são* isentos; esses assassinos silenciosos são tão letais quanto qualquer metralhadora ou feixe iônico.

Exemplo: Em uma campanha de supers na Segunda Guerra Mundial, o Mestre pode não cobrar nenhum custo de Antecedentes Incomuns por ataques de CdT 1–3 que causem até 7d de dano (comparável a rifles); 25 pontos para ataques equivalentes a metralhadoras e bazucas;

50 pontos para ataques tão letais quanto um canhão de 20mm e armas antitanque leves; e 100 pontos para ataques comparáveis a obuses e bombas de aeronaves. “Armas secretas” capazes de definir o rumo da história teriam CL0, e exigiriam um Antecedente Incomum de 200 pontos, se o Mestre permiti-las. Atordoadores não-letais, imobilizadores e assim por diante, não exigiriam *nenhum* Antecedente Incomum, apesar de serem futuristas.

Bases para Armas

Em cenários onde implantes cibernéticos ou robôs armados sejam comuns, o Mestre pode achar que os heróis não devem pagar muitos pontos por armas que *qualquer um* seria capaz de comprar e instalar. Mundos de jogo desse tipo precisam de um mecanismo para reduzir o custo dos ataques disponíveis como sistemas de armas padronizados.

O Mestre pode decidir permitir que ciborgues e robôs comprem uma ou mais vezes a vantagem Braço Adicional (Base para Armas, -80%) [2]. Cada um deles pode servir de base para uma única arma com peso não superior à BC. Armas instaladas custam dinheiro, *não* pontos, e o peso delas conta como carga. Aquelas com bases e controles adequados podem até mesmo custar e pesar *mais* que as comuns... mas deixam as duas mãos livres.

Uma arma montada em uma base é conectada, não *embutida*. O usuário pode trocá-la por outra arma com interface compatível. Em média, leva-se cinco segundos para conectar ou desconectar uma arma, mas isso varia de uma arma para outra. Essas armas são *evidentes*, e inimigos ou as autoridades podem *confiscá-las*, da mesma forma que as armas transportadas.

Esta medida é, efetivamente, o oposto de um Antecedente Incomum, mas os dois não são excludentes. O Mestre pode permitir que ciborgues acoplem armas padronizadas por 2 pontos cada, exigir que mutantes paguem o custo total por ataques “naturais” cuja efetividade não ultrapasse a dessas armas e cobrar Antecedentes Incomuns de seres divinos com armas estratégicas embutidas.

Vácuo (+100%): Ataque por Fadiga 2d+2 (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Agente Respiratório, +50%; Sufocamento, +0%) [52]. *Observações:* Reduz a pressão do ar a zero em uma pequena área, o que faz pessoas sem equipamento para respiração engasgarem em busca de ar (a menos que elas não respirem). 52 pontos.

Calor/Fogo

Bola de Fogo (+50%): Ataque por Queimadura 6d+2 (Explosão 1, +50%) [50]. *Observações:* Semelhante à Rajada de Fogo, mas a rajada explode ao impacto, danificando tudo o que estiver por perto. 50 pontos.

Fumaça (+190%/+100%): Atribuição 1 (HT; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Tosse, +20%; Flutuação, +20%; Interligação, +10%; Persistente, +40%; Agente Respiratório, +50%) [29] + Obscurecer 5 (Visão; Flutuação, +20%; Estendido, Radar a Laser, +20%; Interligação, +10%; Longa Distância, +50%) [20]. *Observações:* Forma uma nuvem de fumaça grande o suficiente para se ocultar atrás dela. Inimigos que tentem seguir o personagem ficam tossindo. 49 pontos.

Imolação (+50%): Ataque por Queimadura 6d+2 (Aura, +80%; Ataque Corpo a Corpo, -30%) [50]. *Observação:* O usuário se cobre com chamas que incineram todos que o tocarem. 50 pontos.

Inferno (+95%): Ataque por Queimadura 5d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Persistente, +40%; Variável, +5%) [49]. *Observação:* Um pilar de chamas furiosas irrompe na área afetada. Em seus níveis mais baixos, isto é útil como uma fogueira ou para um churrasco. 49 pontos.

Jato de Chamas (+0%): Ataque por Queimadura 10d (Jato, +0%) [50]. *Observações:* Permite que o usuário projete de sua mão um maçarico semelhante a um lança-chamas. 50 pontos.

Maçarico de Plasma (+125%): Ataque por Queimadura 4d+1 (Divisor de Armadura (5), +150%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, 1, Incapaz de Aparar,

-25%) [50]. *Observação*: Um maçarico quente e de curto alcance, útil para cortar através de armaduras. 50 pontos.

Rajada de Fogo (+10%): Ataque por Queimadura 9d (1/2D Ampliado, ×5, +10%) [50]. *Observação*: Uma simples língua de fogo capaz de iniciar incêndios e assar a carne. 50 pontos.

Sopro de Chamas (+80%): Ataque por Queimadura 5d+1 (Cone, 5 metros, +100%; Alcance Reduzido, ×1/5, -20%) [49]. *Observações*: O clássico ataque de “sopro de dragão” que atinge os inimigos em um cone largo. 49 pontos.

Eletricidade

Abafar (+400%): Atribuição 1 (HT; Acesso, Apenas em Elétrico, -20%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Imprecisão 2, +150%; Área Seletiva, +20%; Inconsciência, +200%) [50]. *Observações*: Permite que o usuário desligue equipamentos elétricos em uma área pequena dentro de seu campo visual, ao vencer uma Disputa Rápida de Vontade contra a HT de cada alvo. 50 pontos.

Arco (+40%): Ataque por Queimadura 7d (Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%; Efeito Colateral, Atordoamento, +50%; Sobre-tensão, +20%; Variável, +5%) [49]. *Observação*: Um arco elétrico que salta entre as mãos do usuário. Em sua configuração mais fraca, pode dar a partida em carros (e em corações!); na mais forte, pode matar instantaneamente. 49 pontos.

Atordoamento Elétrico (+65%): Atribuição 3 (HT-2; Acurado +1, +5%; Divisor de Armadura (2), +50%; 1/2D Ampliado, ×5, +10%) [50]. *Observações*: Dispara um pulso elétrico semelhante a um eletrolaser, capaz de afetar os nervos do alvo. Um ataque *não-letal* útil para supers heroicos. 50 pontos.

Convocar Relâmpago (+175%): Ataque por Queimadura 3d+2 (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Bombardeio, NH 12, -10%; Ambiental, Ar, -5%; De Cima, +30%; Persistente, +40%; Efeito Colateral, Atordoamento, +50%; Sobre-tensão, +20%) [50]. *Observações*: Convoca ataques repetidos de relâmpagos sobre a área-alvo. Isso cria interferência elétrica nas redondezas. 50 pontos.

Pele Eletrificada (+140%/+90%): Atribuição 1 (HT; Aura, +80%; Interligação, +10%; Ataque Corpo a Corpo, -30%; Ataque Cardíaco Secundário, +60%; Subaquático, +20%) [24] + Ataque por Queimadura 2d+2 (Aura, +80%; Interligação, +10%; Ataque Corpo a Corpo, -30%; Sem Efeito Incendiário, -10%; Sobre-tensão, +20%; Subaquático, +20%) [25]. *Observações*: O usuário

se carrega de energia como uma enguia elétrica. Inimigos que o toquem receberão um choque potencialmente *letal*. 49 pontos.

Relâmpago (+100%): Ataque por Queimadura 5d (Acurado +2, +10%; 1/2D Ampliado, ×10, +15%; Max Ampliado, ×2, +5%; Efeito Colateral, Atordoamento, +50%; Sobre-tensão, +20%) [50]. *Observação*: Lança um raio destrutivo de eletricidade capaz de iniciar incêndios e causar curto em máquinas. 50 pontos.

Sobre-tensão (+0%): Ataque por Queimadura 10d (Acurado +2, +10%; 1/2D Ampliado, ×10, +15%; Max Ampliado, ×2, +5%; Sem Ferimento, -50%; Sobre-tensão, +20%) [50]. *Observação*: Um raio elétrico de baixa energia e alta frequência que interfere com maquinário sem prejudicar alvos vivos. 50 pontos.

Eles podem ser implantes de armas de superciência, super-habilidades, mágicas de combate, ou ataques naturais de monstros.

Energia Cinética

Empurrão (-5%): Ataque por Contusão 10d+1 (Projeção Dupla, +20%; 1/2D Ampliado, ×10, +15%; Assinatura Discreta, +10%; Sem Ferimento, -50%) [50]. *Observação*: Um ataque de foco amplo que empurra o alvo à força. O raio é invisível, exceto talvez como um borrão indefinido. 50 pontos.

Esfera de Força (+70%): Ataque por Contusão 6d-1 (Projeção Dupla, +20%; Explosão 1, +50%) [50]. *Observações*: Este globo de energia explode com o impacto, empurrando qualquer coisa que esteja por perto. 50 pontos.

Feixe de Força (+50%): Ataque por Contusão 6d+2 (Acurado +2, +10%; Projeção Dupla, +20%; 1/2D Ampliado, ×10, +15%; Max Ampliado, ×2, +5%) [50]. *Observações*: Um feixe de energia fino como um lápis, capaz de quebrar ossos e mandar suas vítimas voando para longe. 50 pontos.

Grilhões de Força (+90%): Retenção 13 (Engolfar, +60%; Chance Única -10%; Inquebrável, +40%) [50]. *Observações*: Conjura faixas de energia brilhantes que deixam a vítima com os braços presos junto ao corpo. 50 pontos.

Frio/Gelo

Bola de Neve (+10%): Ataque por Contusão 9d (1/2D Ampliado, ×5, +10%) [50]. *Observação*: Arremessa uma bola de neve compactada do tamanho de uma bala de canhão que se derrete pouco depois do impacto. 50 pontos.

Camada de Gelo (+155%): Atribuição 2 (DX-1; Efeito de Área, 4 metros, +100%; Baseado em DX, +20%; Desvantagem, Completamente Desastrado, +15%; Ambiental, Tocar o solo dentro da área, -20%; Persistente, +40%) [51]. *Observações*: Cria uma pequena área congelada no chão. Personagens que saírem da área ficam livres da Atribuição, mas precisarão fazer um novo teste de resistência se voltarem. O bônus de resistência equivale à RD dos *calçados* da vítima (botas mais pesadas têm resultados melhores). 51 pontos.

Grilhões de Gelo (+60%): Retenção 15 (Engolfar, +60%) [48]. *Observações*: Prende a vítima em gelo. PF perdidos em tentativas malsucedidas de se libertar devem ser tratados como congelamento (veja *Frio*, pág. MB433), mas a vítima *não* fica presa e indefesa no caso de um resultado 17–18. Esta troca é um efeito especial. 48 pontos.

Lança de Gelo (+25%): Ataque por Perfuração 5d (Acurado +1, +5%; 1/2D Ampliado, ×10, +15%; Max Ampliado, ×2, +5%) [50]. *Observações*: Arremessa uma estalactite de gelo afiada que se derrete pouco depois do impacto. 50 pontos.

Nevasca (+210%/+290%): Obscurecer 2 (Audição; Efeito de Área, 16 metros, +150%; Interligação, +10%; Longa Distância, +50%) [13] + Obscurecer 5 (Visão; Efeito de Área, 16 metros, +150%; Estendido, IV Ativo, Infravisão, Radar a Laser, Ultravisão, +80%; Interligação, +10%; Longa Distância, +50%) [39]. *Observações*: Uma furiosa tempestade de neve que bloqueia a luz e o infravermelho (-5), além de absorver o som (-2). Derrete rapidamente, deixando poças, exceto em temperaturas abaixo do congelamento. 52 pontos.

Raio Congelante (+400%): Ataque por Fadiga 1d (Acurado +2, +10%; Divisor de Armadura (5), +150%; Congelamento, +20%; 1/2D Ampliado, $\times 10$, +15%; Max Ampliado, $\times 2$, +5%; Efeito Colateral, Paralisia, +200%) [50]. *Observações:* Este feixe fino e gélido causa calafrios na vítima. O efeito colateral representa *ser congelado*. Tentativas de esfriar cerveja e coisas do tipo têm sucesso automático. 50 pontos.

Sopro Gélido (+250%): Ataque por Contusão 3d-1 (Cone, 5 metros, +100%; Sem Trauma por Impacto, -20%; Sem Projeção, -10%; Alcance Reduzido, $\times 1/5$, -20%; Efeito Colateral, Paralisia, +200%) [49]. *Observações:* Um cone largo de cristais de gelo dolorosos e capaz de efetivamente congelar aqueles em quem causar lesões. 49 pontos.

Tempestade de Gelo (+255%): Ataque Muito Perfurante 2d+1 (Efeito de Área, 16 metros, +200%; Bombardeio, NH 10, -15%; De Cima, +30%; Persistente, +40%) [50]. *Observação:* Invoca uma chuva de granizo semelhante a balas sobre uma área ampla. Pode matar vítimas desprotegidas que não fujam. 50 pontos.

Luz

Imagens (+100%): Ilusão (Efeito de Área, 4 metros, +50%; Autossuficiência, +40%; Longa Distância, +40%; Somente Visual, -30%) [50]. *Observações:* Cria ilusões à distância, verossímeis e sem necessidade da atenção do usuário. Útil como distração! 50 pontos.

Lampejo (+400%): Atribulação 1 (HT; Efeito de Área, 16 metros, +200%; Desvantagem, Cegueira, +50%; Base Visual, +150%) [50]. *Observações:* Arremessa uma “bomba de clarão” que detona à distância, potencialmente cegando aqueles que virem a explosão. 50 pontos.

Laser (+100%): Ataque por Queimadura 5d (Acurado +3, +15%; Divisor de Armadura (2), +50%; 1/2D Ampliado, $\times 20$, +20%; Max Ampliado, $\times 10$, +15%) [50]. *Observações:* Um laser preciso de longa distância, adequado para tiros de precisão. O ataque é um feixe concentrado. 50 pontos.

Trevas (+150%): Obscurecer 10 (Visão; Efeito de Área, 8 metros, +100%; Longa Distância, +50%) [50]. *Observação:* Mergulha a área em escuridão total. Personagens sem sentidos ampliados ficarão cegos enquanto permanecerem na área. 50 pontos.

Radiação

Feixe de Partículas (+300%): Ataque por Queimadura 2d+2 (Acurado +2, +10%; Divisor de Armadura (5), +150%; 1/2D Ampliado, $\times 10$, +15%; Max Amplia-

do, $\times 2$, +5%; Radiação, +100%; Sobretenção, +20%) [52]. *Observações:* Um ataque energético de feixe concentrado que inicia incêndios, irradia seres vivos e causa sobrecarga em máquinas. 52 pontos.

Feixe de Radiação (+80%): Ataque por Toxina 7d-1 (Acurado +2, +10%; 1/2D Ampliado, $\times 10$, +15%; Max Ampliado, $\times 2$, +5%; Assinatura Inexistente, +20%; Radiação, +25%; Variável, +5%) [49]. *Observações:* O clássico raio da morte da ficção científica, invisível e letal. Ele também pode salvar vidas, esterilizando alimentos e (em níveis baixos) destruindo tumores. 49 pontos.

Irradiar (+150%): Ataque por Toxina 5d (Efeito de Área, 4 metros, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Radiação, +25%; Variável, +5%) [50]. *Observações:* Banha a área em radiação nociva e invisível. A intensidade variável faz com que ela seja útil para cientistas loucos. 50 pontos.

Som/Vibração

Atordoamento Sônico (+365%): Atribulação 1 (HT; Divisor de Armadura (5), +150%; Ambiental, Ar/Água, -5%; Inconsciência, +200%; Subaquático, +20%) [47]. *Observações:* Semelhante a um atordoador de superciência, este ataque incapacitante é útil para heróis que não gostam de matar. 47 pontos.

Efeitos Sonoros (+110%): Ilusão (Efeito de Área, 8 metros, +100%; Somente Auditiva, -70%; Autossuficiência, +40%; Longa Distância, +40%) [53]. *Observações:* Projeta efeitos sonoros autônomos capazes de distrair inimigos. O usuário pode especificar o que quiser. Se for um músico, ele poderá até mesmo ter sua trilha sonora pessoal! 53 pontos.

Estrondo (+395%): Atribulação 1 (HT; Efeito de Área, 16 metros, +200%; Desvantagem, Surdez, +20%; Ambiental, Ar/Água, -5%; Base Auditiva, +150%; Atordoamento, +10%; Subaquático, +20%) [50]. *Observação:* Faz um som alto de estouro ou colisão e ensurdece quem estiver na área. Pode despedaçar objetos extremamente frágeis 50 pontos.

Grito Sônico (+75%): Ataque por Queimadura 6d-1 (Ambiental, Ar/Água, -5%; Sem Efeito Incendiário, -10%; Efeito Colateral, Surdez, +70%; Suba-

quático, +20%) [51]. *Observação:* Um feixe de “som coerente” que frita seres vivos sem o risco de incêndio. Por ser um feixe muito amplo (e não um feixe concentrado), ele causa dano ao corpo inteiro e não pode mirar em pontos de impacto. 51 pontos.

Ruído Branco (+250%): Obscurecer 7 (Audição; Efeito de Área, 8 metros, +100%; Estendido, Audição Subsônica, Superaudição, Sonar, Sentido de Vibração, +80%; Longa Distância, +50%; Subaquático, +20%) [49]. *Observações:* Enche a área de efeito com distorção acústica de espectro amplo. Pessoas insones podem achar esse chiado calmante... 49 pontos.

Terra

Areia Movediça (+100%): Retenção 12 (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Ambiental, Tocar o solo, -20%; Chance Única, -10%; Persistente, +40%; Inquebrável, +40%) [48]. *Observações:* Transforma um pequeno pedaço do solo em areia movediça. Qualquer um que entre na área afunda até os joelhos. Após 10 segundos, o solo se endurece e deixa de ser capaz de prender novas vítimas. 48 pontos.

Chuva de Pedras (+100%): Ataque por Contusão 5d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Bloqueável, -5%; Bombardeio, NH 10, -15%; De Cima, +30%; Persistente, +40%) [50]. *Observações:* Bombardeia a área de efeito com blocos. Eles se desfazem em pó depois de 10 segundos. 50 pontos.

Projétil de Pedra (+10%): Ataque por Contusão 9d (1/2D Ampliado, $\times 5$, +10%) [50]. *Observação:* Dispara uma rocha do tamanho de um punho contra o alvo. Decida se ela permanece depois de atingir o alvo ou se desfaz em pó. 50 pontos.

Tempestade de Areia (+250%+110%): Ataque por Corte 1d (Efeito de Área, 4 metros, +100%; Interligação, +10%; Persistente, +40%; Efeito Colateral, Cegueira, +100%) [25] + Obscurecer 6 (Visão; Efeito de Área, 4 metros, +50%; Interligação, +10%; Longa Distância, +50%) [26]. *Observações:* Conjura uma tempestade de poeira cegante capaz de rasgar a carne. Máquinas têm maior possibilidade de ficarem travadas do que cegas. 51 pontos.

O Ruído Branco enche a área de efeito com distorção acústica de espectro amplo. Pessoas insones podem achar esse chiado calmante...

<i>Ataque Elemental</i>	<i>Dano</i>	<i>Prec</i>	<i>Distância</i>	<i>CdT</i>	<i>Rco</i>	<i>Observações</i>
Abafar	HT at	–	Imprecisão 2	–	–	Área 2s [5]
Arco	7d qmd*	–	C	Corpo a Corpo	–	[1, 2]
Areia Movediça	ST 12 retenção	3	100	1	1	Área 2p [10]
Atordoamento Elétrico	HT-2(2) at	4	50/100	1	1	[5]
Atordoamento Sônico	HT(5) at	3	10/100	1	1	[5]
Bola de Fogo	6d+2 qmd ex	3	100	1	1	
Bola de Neve	9d cont	3	50/100	1	1	
Camada de Gelo	DX-1 at	3	100	1	1	Área 4p [5]
Canhão d'Água	11d cont	3	10/100	1	1	[3, 13]
Chuva de Pedras	5d cont	3	100	1	1	Área 2p [4]
Ciclone	2d cont	3	100	1	1	Área 2mp [1, 3]
<i>conjunto</i>	Visão-5	–	–	–	–	Área 2mp
Concussão	6d+2 cont ex	3	100	1	1	
Convocar Relâmpago	3d+2 qmd	3	100	1	1	Área 2p [1, 2, 4]
Desidratar	2d-1 fad	–	Imprecisão 2	–	–	[6]
Efeitos Sonoros	Ilusão	3	100	1	1	Área 8ip
Empurrão	10d+1 cont	3	100	1	1	[3, 13]
Esfera de Força	6d-1 cont ex	3	100	1	1	[3]
Estrondo	HT at	3	100	1	1	Área 16 [5, 9]
Feixe de Força	6d+2 cont	5	100/200	1	1	[3]
Feixe de Partículas	2d+2(5) qmd	5	100/200	1	1	[2, 12]
Feixe de Radiação	7d-1 tox*	5	100/200	1	1	[12]
Fumaça	HT at	3	100	1	1	Área 2fp [5, 9]
<i>conjunto</i>	Visão-5	–	–	–	–	Área 2fp
Grilhões de Força	ST 13 retenção	3	100	1	1	[10]
Grilhões de Gelo	ST 15 retenção	3	100	1	1	[10]
Grito Sônico	6d-1 qmd	3	10/100	1	1	[1, 8]
Imagens	Ilusão	3	100	1	1	Área 4ip
Imolação	6d+2 qmd	–	C	Aura	–	
Inferno	5d qmd*	3	100	1	1	Área 2p
Irradiar	5d tox*	3	100	1	1	Área 4[12]
Jato de Chamas	10d qmd	–	5/10	Jato	–	
Lâmina de Água	4d-1(2) cor	–	C, 1	Corpo a Corpo	–	
Lampejo	HT at	3	100	1	1	Área 16 [5, 9]
Lança de Gelo	5d perf	4	100/200	1	1	
Laser	5d(2) qmd	6	200/1.000	1	1	
Maçarico de Plasma	4d+1(5) qmd	–	C, 1	Corpo a Corpo	–	
Nevasca	Audição-2	3	100	1	1	Área 16p
<i>conjunto</i>	Visão-5	–	–	–	–	Área 16p
Nevoeiro	Visão-7	3	100	1	1	Área 16fp
Pele Eletrificada	HT at	–	C	Aura	–	[7]
<i>conjunto</i>	2d+2 qmd	–	C	Aura	–	[2, 8]
Projétil de Pedra	9d cont	3	50/100	1	1	
Raio Congelante	1d(5) fad	5	100/200	1	1	[1, 6]
Rajada de Água	7d+2 cont	3	50/100	1	1	
Rajada de Fogo	9d qmd	3	50/100	1	1	
Rajada de Vento	9d cont	3	50/100	1	1	
Relâmpago	5d qmd	5	100/200	1	1	[1, 2]
Ruído Branco	Audição-7	3	100	1	1	Área 8p
Sobretensão	10d qmd	5	100/200	1	1	[2, 13]
Sopro de Chamas	5d+1 qmd	3	20	1	1	Cone 5
Sopro Gélido	3d-1 cont	3	20	1	1	Cone 5 [1, 11]
Supersopro	6d+2 cont	3	20	1	1	Cone 5 [3, 13]
Tempestade de Areia	1d corte	3	100	1	1	Área 4p [1]
<i>conjunto</i>	Visão-6	–	–	–	–	Área 4p
Tempestade de Gelo	2d+1 pa+	3	100	1	1	Área 16p [4]
Trevas	Visão-10	3	100	1	1	Área 8p
Vácuo	2d+2 fad	3	100	1	1	Área 2 [6, 9]

Observações

* O dano é variável.

Área é em metros de raio; f = flutuação, i = independente, m = mobilidade, p = persistente (10 segundos), e s = seletivo.

Cone indica a largura na distância máxima.

[1] Efeito colateral: o alvo deve fazer um teste de HT com penalidade de -1 para cada 2 pontos de dano penetrante, ou sofrerá cegueira (Tempestade de Areia), surdez (Grito Sônico), paralisia (Raio Congelante, Sopro Gélido), atordoamento (Arco, Convocar Relâmpago, Relâmpago), ou -2 em DX (Ciclone).

[2] A sobretensão pode desativar maquinário.

[3] Projeção dupla.

[4] Bombardeia a área de cima com NH 10 (Tempestade de Gelo, Chuva de Pedras) ou 12 (Convocar Relâmpago).

[5] Atribuição: o alvo deve ter sucesso no teste indicado, ou sofrerá cegueira (Lampejo), tosse (Fumaça), surdez (Estrondo), atordoamento (Atordoamento Elétrico, Estrondo), Completamente Desastrado (Cama de Gelo), ou inconsciência (Abafar, Atordoamento Sônico). Abafar afeta apenas personagens com Elétrico.

[6] A fadiga deve ser tratada como desidratação (Desidratar), congelamento (Raio Congelante), ou sufocamento (Vácuo).

[7] Atribuição: Sem efeito principal. Fracasso por 5+ no teste de HT indica um ataque cardíaco.

[8] Sem efeito incendiário.

[9] Modificador de penetração: Base Auditiva (Estrondo), Agente Respiratório (Fumaça, Vácuo), ou Base Visual (Lampejo).

[10] Modificadores de retenção: Grilhões de Força têm Engolfar, Chance Única e Inquebrável; Grilhões de Gelo têm Engolfar; e Areia Movediça tem Chance Única e Inquebrável.

[11] Sem trauma por impacto ou projeção.

[12] Causa rads em quantidade igual ao dano; consulte *Radiação* (pág. MB435).

[13] Sem ferimento.

Ataques Sobrenaturais

Essas podem ser habilidades de chi, divinas, mágicas, psíquicas ou espirituais; inclua os modificadores de poder conforme necessário. *Toques* são ataques corpo a corpo nocivos, alguns dos quais ultrapassam a RD. *Maldições* são preces, operações mágicas e rituais similares que exigem um alvo próximo. *Ataques mentais* são efeitos que funcionam em distâncias maiores. *Maldições* e ataques mentais exigem uma manobra Concentrar, e não Ataque. Consulte as observações que acompanham cada ataque para saber o respectivo teste de resistência (se houver) e os efeitos especiais.

Assim como acontece com os ataques elementais, todas essas habilidades cus-

tam por volta de 50 pontos. Habilidades caras possuem níveis suficientes de Custo Fadiga e Gasto Adicional de Tempo para reduzi-las a este patamar. Usuários treinados podem recomprar essas limitações, embora aqueles menos capazes possam adicionar níveis mais elevados para poupar pontos.



Toques

Roubar Energia (-15%): Sanguessuga 2d+2 (Cura Acelerada, +25%; Somente Cura PF, -20%; Roubar PF, -25%; Variável, +5%) [49]. *Observações*: O atacante rouba rapidamente os PF do alvo para si mesmo, numa proporção de 1 para 1. Sujeito às restrições costumeiras de Sanguessuga; veja pág. 98. 49 pontos.

Roubar Vida (+30%): Sanguessuga 1d (Cura Acelerada, +25%; Variável, +5%) [49]. *Observações*: Idêntica a Roubar Energia, descrita anteriormente, mas transfere PV. 49 pontos.

Toque Candente (+250%): Ataque por Queimadura 3d-1 (Acesso, Apenas em seres vivos, -10%; Cósmica, Ataque irresistível, +300%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%; Sem Efeito Incendiário, -10%; Variável, +5%) [49]. *Observações*: Cozinha a carne e provoca bolhas sem calor ou fogo. Este ataque ultrapassa objetos inanimados — inclusive armaduras — e não tem efeito sobre eles. 49 pontos.

Toque Congelante (+290%): Ataque por Fadiga 1d+1 (Cósmica, Ataque irresistível, +300%; Congelamento, +20%;

Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%; Variável, +5%) [51]. *Observação*: Causa os efeitos do frio extremo em um alvo vivo, independente de roupas ou armadura. 51 pontos.

Toque da Morte (+400%): Atribuição 1 (HT; Agente de Contato, -30%; Cósmica, Efeito especial prolongado, +100%; Retardo, Induzido, +50%; Ataque Cardíaco, +300%; Assinatura Discreta, +10%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%) [50]. *Observações*: Este ataque lendário do kung fu parece um soco (apenas um mestre das artes marciais pode perceber a diferença) e precisa tocar a pele exposta. A vítima tem direito a um teste de HT para resistir. Em caso de fracasso, o atacante pode causar um ataque cardíaco em algum ponto indefinido do futuro, a qualquer distância. Para escapar deste destino, a vítima deve liquidar seu algoz ou convencê-lo a cancelar o Toque; não há cura! 50 pontos.

Toque Paralisante (+155%): Atribuição 2 (HT-1; Prazo Estendido, 3x, +20%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%; Paralisia, +150%; Efeito Seletivo, +20%) [51]. *Observações*: A vítima deve fazer um teste de HT-1 se for tocada; a RD concede os bônus costumeiros. Um fracasso significa que ela sofre paralisia por três minutos multiplicados por sua margem de fracasso. O Efeito Seletivo permite que o atacante toque em pontos de impacto específicos a fim de paralisá-los. 51 pontos.

Toque Terminal (+155%): Atribuição 2 (HT-1; Agente de Contato, -30%; Desvantagem, Doente Terminal, Até dois anos, +50%; Prazo Estendido, Permanente, +150%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%; Assinatura Inexistente, +20%) [51]. *Observações*: Um "toque da morte" sutil e sem efeitos visíveis. O atacante precisa tocar a pele exposta de sua vítima. A vítima tem direito a um teste de HT-1 para resistir. Em caso de fracasso, contrairá uma doença debilitante que a matará lentamente no decorrer de dois anos. A medicina mundana e sobrenatural funcionam da forma costumeira. 51 pontos.

Maldições

Cegar (+150%): Atribuição 2 (HT-1; Desvantagem, Cegueira, +50%; Custo Fadiga, 4 PF, -20%; Imprecação 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [50]. *Observação*: Deixa o alvo cego imediatamente. Custa 4 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo -1. 50 pontos.

Desejo Mortal (+400%): Atribuição 1 (HT; Custo Fadiga, 4 PF, -20%; Ataque Cardíaco, +300%; Imprecação 1,

+100%; Assinatura Inexistente, +20%) [50]. *Observações*: Se o alvo fracassar na resistência, seu coração é paralisado, o que costuma ser fatal. Custa 4 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo. 50 pontos.

Diminuição (+400%): Atribuição 1 (HT; Vantagem, Encolhimento 6, +300%; Custa Fadiga, 4 PF, -20%; Imprecisão 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [50]. *Observações*: Encolhe o alvo a 1/10 do tamanho normal em um período de seis segundos. Custa 4 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo. 50 pontos.

Dor (+150%): Atribuição 2 (HT-1; Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Imprecisão 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Dor Severa, +40%) [50]. *Observações*: O alvo sofre tanta dor que tem uma penalidade de -4 na maioria dos testes. Custa 2 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo -1. 50 pontos.

Enjoo (+150%): Atribuição 2 (HT-1; Imprecisão 1, +100%; Nauseado, +30%; Assinatura Inexistente, +20%) [50]. *Observações*: Uma maldição rápida e fácil, que faz o alvo passar mal. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo -1. 50 pontos.

Estupidez (+400%): Atribuição 1 (IQ; Penalidade em Atributo, -20 IQ, +200%; Baseado em IQ, +20%; Desvantagens, Incapaz de Falar, Credulidade (6), Sem Imaginação, Desatento (6), +60%; Imprecisão 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [50]. *Observações*: O alvo torna-se um idiota babão incapaz de falar, discernir a verdade ou se concentrar em tarefas. A IQ não pode ficar abaixo de 1 (um efeito especial). O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a IQ do alvo. 50 pontos.

Loucura (+150%): Atribuição 2 (IQ-1; Baseado em IQ, +20%; Custa Fadiga, 4 PF, -20%; Desvantagens, Fantasia (Grave), Paranoia, Vozes Fantasmagóricas (Diabólica), +40%; Imprecisão 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Gasto Adicional de Tempo 1, -10%) [50]. *Observações*: O alvo acredita que amigos são inimigos... e ouve vozes malignas que o mandam matar. Exige dois segundos e custa 4 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a IQ do alvo -1. 50 pontos.

Maldição (+365%): Atribuição 1 (Vontade; Baseado em Vontade, +20%; Desvantagem, Maldição, +75%; Prazo Estendido, Permanente, +150%; Imprecisão 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [47]. *Observações*: Amaldiçoa a vítima até que ela consiga um sucesso notável... nesse momento, sua vitória e a maldição se esvaem. Mágicas para remo-

ver maldições funcionam normalmente. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a Vontade do alvo. 47 pontos.

Medo (+0%): Terror (-2 em Verificações de Pânico; Ativa, +0%) [50]. *Observações*: Aterroriza um único alvo dentro de 10 metros que seja capaz de ver ou ouvir o usuário. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a Vontade do alvo -2. 50 pontos.

Pestilência (+1,560%): Ataque por Fadiga 1 ponto (Baseado em HT, +20%; Custa Fadiga, 6 PF, -30%; Cíclico, 1 hora, 72 ciclos, Altamente Contagioso, +1.470%; Imprecisão 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Atraso, 1 hora, -20%) [50]. *Observações*: Um "feitiço fatal" insidioso. Após uma hora, o alvo adoece. Ele perderá 1 PF/hora por três dias, e nesse período será contagioso. Não se esqueça que com PF 0, cada PF perdido também elimina 1 PV. Custa 6 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo. 50 pontos.

Retardar (+400%): Atribuição 1 (HT; Vantagem, Fala Subsônica, +100%; Custa Fadiga, 4 PF, -20%; Desvantagem, Padrão de Tempo Reduzido, 100%; Imprecisão 1, +100%; Vantagem Anulada, Padrão de Tempo Alterado 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [50]. *Observações*: Retarda o objetivo em 50% e rouba um nível de Padrão de Tempo Alterado (o suficiente para anular a mágica Acelerar; pág. MB248). Também desloca sua fala para a faixa subsônica; ele não consegue falar normalmente. Custa 4 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo. 50 pontos.

Sapo (+400%): Atribuição 1 (HT; Vantagem, Forma Alternativa, Sapo, +150%; Custa Fadiga, 4 PF, -20%; Prazo Estendido, Permanente, +150%; Imprecisão 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [50]. *Observação*: Transforma a vítima em sapo. Cancelada por um beijo de um membro do sexo oposto, ou qualquer magia que remova maldições. Custa 4 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo. 50 pontos.

Silêncio (+395%): Atribuição 1 (HT; Vantagem, Silêncio 5, +250%; Desvantagem, Mudez, +25%; Imprecisão 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%) [50]. *Observação*: Silencia o alvo por completo. Ele fica incapaz de falar. Trate a vantagem Silêncio involuntária como um redutor de -10 para ouvir o alvo, reduzido a -5 se ele tentar fazer barulho. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo. 50 pontos.

Sono (+400%): Atribuição 1 (HT; Prazo Estendido, 100x, +80%; Imprecisão 1, +100%; Assinatura Inexistente, +20%; Inconsciência, +200%) [50].

Observações: O alvo cai em um sono profundo e não pode ser desperto por 100 minutos vezes a margem de vitória do atacante (por exemplo, cinco horas, se o atacante vencer por 3). O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo. 50 pontos.

Ataques Mentais

Limpeza Mental (+385%): Atribuição 1 (Vontade; Baseado em Vontade, +20%; Desvantagem, Amnésia Total, +25%; Prazo Estendido, Permanente, +150%; Imprecisão 2, +150%; Assinatura Inexistente, +20%; Efeito Seletivo, +20%) [49]. *Observação*: Oblitera memórias. O Efeito Seletivo permite que o atacante delete memórias específicas, se desejar. Para desfazer este efeito, use hipnose, terapia de choque ou Controle da Mente com Condicionamento. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a Vontade do alvo. 49 pontos.

Aperto Telecinético (+185%/+250%): Ataque por Contusão 1d (Baseado em HT, +20%; Imprecisão 2, +150%; Sem Projeção, -10%; Assinatura Inexistente, +20%; Variável, +5%) [15] + Atribuição 1 (HT; Asfixia, +100%; Acompanhamento, Ataque por Contusão, +150%) [35]. *Observações*: Uma tentativa direta de esmagar a garganta ou os órgãos vitais da vítima. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo para acertar o ataque. Se funcionar, o alvo deverá fazer um teste de HT para evitar a asfixia. 50 pontos.

Ataque Criocinético (+210%): Ataque por Fadiga 1d+2 (Baseado em HT, +20%; Congelamento, +20%; Imprecisão 2, +150%; Assinatura Inexistente, +20%) [50]. *Observações*: Faz a temperatura corporal do alvo despencar e o resfria (veja *Frio*, pág. MB433). O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo. 50 pontos.

Ataque Pirocinético (+190%/+250%): Ataque por Queimadura 1d (Baseado em HT, +20%; Imprecisão 2, +150%; Assinatura Inexistente, +20%) [15] + Atribuição 1 (HT; Agonia, +100%; Acompanhamento, Ataque por Queimadura, +150%) [35]. *Observações*: A temperatura corporal do alvo se eleva ao ponto de começar a queimar. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo para acertar o ataque. Se funcionar, o alvo deverá fazer um teste de HT para evitar o desmaio pela dor ardente. 50 pontos.

Golpe Mental (+160%/+150%): Ataque por Fadiga 1d (Custa Fadiga, 2 PF, -10%; Imprecisão 2, +150%; Assinatura Inexistente, +20%) [26] + Atribuição 1 (HT; Acompanhamento, Ataque por Fadiga, +150%) [25]. *Observações*: Uma

rajada mental que desgasta o alvo. Custa 2 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a Vontade do alvo para acertar o ataque. Se funcionar, o alvo deverá fazer um teste de HT para evitar o atordoamento. 51 pontos.

Paralisia Mental (+400%): Atribuição 1 (Vontade; Baseado em Vontade, +20%; Imprecação 2, +150%; Mobilidade 1, +40%; Assinatura Inexistente, +20%; Paralisia, +150%; Efeito Seletivo, +20%) [50]. *Observações:* Paralisa a vítima. Mobilidade e Efeito Seletivo representam a capacidade de limitar a paralisia a partes do corpo específicas e movê-la para outras partes do corpo através da concentração após um ataque bem-sucedido. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a Vontade do alvo. 50 pontos.

Punhalada Mental (+165%/+250%): Ataque por Toxina 1d+1 (Baseado em HT, +20%; Custa Fadiga, 5 PF, -25%; Imprecação 2, +150%; Assinatura Inexistente, +20%) [16] + Atribuição 1 (HT; Acompanhamento, Ataque por Toxina, +150%; Convulsão, +100%) [35]. *Observações:* Uma rajada psíquica que causa curto no sistema nervoso do alvo. Custa 5 PF. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a HT do alvo para acertar o ataque. Se funcionar, o alvo deverá fazer um teste de HT para evitar sofrer convulsões. 51 pontos.

Vampirismo Psíquico (+100%): Sangue-suga 1 (Cura Acelerada, +25%; Imprecação 2, +150%; Somente Cura PF, -20%; Longa Distância, +40%; Roubar PF, -25%; Gasto Adicional de Tempo 6, -60%; Desvantagens Temporárias, -10%) [50]. *Observações:* Canaliza a “energia psíquica” de um alvo distante para o atacante na proporção de 1 PF por minuto de concentração. Essa energia leva parte da personalidade da vítima. O Mestre escolhe -10 pontos de peculiaridades e desvantagens mentais da vítima, que afetarão o vampiro enquanto ele se alimenta. O usuário deve fazer um teste de Vontade contra a Vontade do alvo. 50 pontos.

Venenos

Toxinas naturais, artificiais e fictícias vão desde importunas até imediatamente fatais. Elas desafiam a padronização a um número de pontos específico. Portanto, elas custam o quanto custam.

Ferroadas e Mordidas Venenosas

O veneno transmitido por uma mordida exige Dentes Afiados [1] ou Dentes [2]. O veneno de um ferrão pede Golpeador (Perfurante) [5], (Muito Perfurante) [6], ou (por Perfuração) [8]. O custo deste método de transmissão deve ser somado ao custo do veneno.

Estes venenos são exemplos “genéricos”, que servem para ilustrar os princípios por trás da criação de venenos. O dano dos venenos do mundo real pode ir de 1d-3 a 4d, e praticamente *qualquer* combinação de Cíclico, Atraso, Resistível e Sintomas.

Veneno de Fantasia (-5%): Ataque por Toxina 6d (Acompanhamento, Dentes/Golpeador, +0%; Resistível, HT-5, -5%) [23]. *Observações:* A vítima deve ter sucesso em um teste de HT-5 *imediato* ou sofrerá uma lesão de 6d. Venenos agudos tão rápidos e sem sintomas fogem do realismo, mas são inteiramente adequados para monstros fantásticos capazes de incapacitar ou matar um herói instantaneamente com uma mordida. 23 pontos.

Veneno Forte (+100%): Ataque por Toxina 3d-1 (Cíclico, 1 hora, 4 ciclos, Resistível, +30%; Acompanhamento, Dentes/Golpeador, +0%; Atraso, 1 minuto, -10%; Resistível, HT-4, -10%; Sintomas, 2/3 PV, -3 ST, DX, IQ e HT, +90%) [22]. *Observações:* A vítima deve fazer um teste de HT-4 um minuto após a inoculação uma vez por hora durante três horas. Cada fracasso causa 3d-1 de lesão. Aqueles que perderem 2/3 PV ou mais ficarão gravemente doentes: -3 em *todos* os atributos até se curarem. Este veneno *irá* matar aqueles que não receberem cuidados médicos ou sobrenaturais. Ele é apropriado somente para as mais letais serpentes do mundo real... e para monstros de fantasia e horror. 22 pontos.

Veneno Fraco (-30%): Ataque por Toxina 1d (Acompanhamento, Dentes/Golpeador, +0%; Atraso, 1 hora, -20%; Resistível, HT-2, -20%; Sintomas, 2/3 PV, -1 DX, +10%) [3]. *Observações:* A vítima deve fazer um teste de HT-2 uma hora após a inoculação ou sofrer uma lesão de 1d. Próximo ao local da inoculação ocorre inchaço. Se o dano for superior a 2/3 PV, o que é raro, a menos que a vítima receba muitas doses ou tenha poucos PV, o inchaço causará -1 à DX até a lesão ser curada. Isto é típico de qualquer picada de escorpião ou mordida de aranha, exceto as mais letais. 3 pontos.

Veneno Médio (+40%): Ataque por Toxina 2d-1 (Cíclico, 1 dia, 4 ciclos, Resistível, +15%; Acompanhamento, Dentes/Golpeador, +0%; Atraso, 1 hora, -20%; Resistível, HT-3, -15%; Sintomas, 2/3 PV, -3 DX e IQ, +60%) [10]. *Observações:* A vítima deve fazer um teste de HT-3 uma hora após a inoculação e diariamente por três dias. Cada fracasso causa 2d-1 de lesão. Aqueles que perderem 2/3 PV ou mais sofrerão tremores e febre: -3 em DX e IQ até se curarem. Este veneno *pode* matar um ser humano sem sorte.

Use-o para as variedades mais perigosas de aranhas e escorpiões, ou para uma cobra venenosa mediana. 10 pontos.

Veneno Paralisante (+290%): Atribuição 1 (HT; Prazo Estendido, 300x, +100%; Acompanhamento, Dentes ou Golpeador, +0%; Atraso, 1 minuto, -10%; Paralisia, +150%; Coma Secundário, +50%) [39]. *Observações:* A vítima deve fazer um teste de HT um minuto após inoculado. Um fracasso significa que ela fica paralisada por cinco horas vezes sua margem de fracasso; um fracasso por 5+ significa que entra em coma. 39 pontos.

Defensivos Venenosos

Estas armas químicas servem principalmente para desencorajar outros a ferir (ou *comer*) o portador, mas elas têm utilidade como ataques.

Espinhos Irritantes (-20%): Atribuição 1 (HT; Penalidade em Atributo, -3 DX, +30%; Acompanhamento, Espinhos, -50%) [8]. *Observações:* Disponível somente com Espinhos Curtos [1] ou Espinhos Longos [3]. Qualquer um que sofra lesão causada pelos espinhos deverá fazer um teste de HT ou sofrerá imediatamente uma terrível coceira e sensação de ardência que causará -3 à DX. Isto é típico da *maioria* dos peixes com barbatanas espinhosas e ouriços do mar. 8 pontos.

Espinhos Letais (+100%): Ataque por Toxina 3d-1 (Cíclico, 1 hora, 4 ciclos, Resistível, +30%; Acompanhamento, Espinhos, -50%; Atraso, 1 minuto, -10%; Resistível, HT-4, -10%; Sintomas, 2/3 PV, -3 ST, DX, IQ e HT, +90%) [17]. *Observações:* Deve acompanhar Espinhos Curtos [1] ou Espinhos Longos [3]. Qualquer um que sofra lesão causada pelos espinhos deve fazer um teste de HT-4 um minuto após a inoculação uma vez por hora durante três horas. Cada fracasso causa 3d-1 de lesão. Aqueles que perderem 2/3 PV ou mais terão -3 em *todos* os atributos até se curarem. Este ataque é típico do peixe baiacu. 17 pontos.

Pele/Tentáculos Letais (+80%): Ataque por Toxina 3d-1 (Sempre Ativo, -20%; Aura, +80%; Agente de Contato, -30%; Cíclico, 1 hora, 4 ciclos, Resistível, +30%; Ataque Corpo a Corpo, -30%; Resistível, HT-4, -10%; Sintomas, 2/3 PV, Dor Terrível, +60%) [20]. *Observações:* Uma camada de veneno letal por contato que afeta qualquer um cuja pele exposta toque o portador ou seja tocada por ele. A vítima deve fazer um teste de HT-4 *imediatamente* e novamente de hora em hora por três horas. Cada fracasso causa 3d-1 de lesão. Aqueles que perderem 2/3 PV ou mais sofrerão uma dor lancinante até se curarem. Este veneno serve para a mais letal das águas-vivas. 20 pontos.

Pele/Tentáculos Urticantes (+180%): Ataque por Toxina 1d-1 (Sempre Ativa, -20%; Aura, +80%; Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, -30%; Sintomas, 1/3 PV, Dor Terrível, +180%) [9]. *Observações:* O portador possui células em sua pele que funciona, como ferrões, ou tentáculos não-preênses pendurados de seu corpo. Qualquer um cuja pele exposta seja tocada por ele, ou que toque em sua pele exposta sofre uma ferroadada de 1d-1 de dano. Se o dano ultrapassar meros 1/3 de PV, a vítima experimentará dor ardente até ser curada. Use isto para criaturas marinhas normais com ferrões. *9 pontos.*

Sangue Ácido (+890%): Ataque por Corrosão 1d-3 (Sempre Ativo, -20%; Aura, +80%; Agente Sanguíneo, Inverso, -40%; Cíclico, 1 segundo, 10 ciclos, +900%; Ataque Corpo a Corpo, -30%) [10]. *Observações:* Alguém que possua esta habilidade pingará ácido ao sofrer qualquer lesão por corte, por perfuração, ou perfurante. Ele sangrará sobre a arma que o feriu, ou sobre *seu inimigo*, se ele tiver atacado com Garras, Dentes etc., que começará a ser corroído imediatamente. Até parar de sangrar (veja *Sangramento*, pág. MB420), o ácido gotejará sobre tudo o que estiver por perto. Isto funciona como qualquer outra Aura, e o usuário pode atacar a outros jogando o seu sangue por aí. *10 pontos.*

Gases Venenosos

Esses ataques representam “granadas de gás” ou habilidades equivalentes, com Prec 3, Distância 100, CdT 1, e Rco 1. Elas explodem ao impacto, enchendo um raio de dois metros com um gás que paira por 10 segundos. Todos esses gases são Resistíveis, e a vítima precisa continuar a fazer o teste de resistência *inicial* até fracassar ou sair da área. Para a maioria dos gases, o teste deve ser feito a cada segundo; para aqueles com Atraso, o teste deve ser feito na primeira exposição e novamente após cada período de atraso completo.

Gás Abrasador (+295%/+175%): Ataque por Toxina 1d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Agente de Contato, +150%; Cíclico, 1 dia, 8 ciclos, Resistível, +35%; Flutuação, +20%; Interligação, +10%; Persistente, +40%; Resistível, HT-4, -10%) [16] + Ataque por Toxina 1d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Cíclico, 1

hora, 6 ciclos, Resistível, +50%; Flutuação, +20%; Interligação, +10%; Atraso, 1 hora, -20%; Persistente, +40%; Resistível, HT-1, -25%; Agente Respiratório, +50%) [11]. *Observações:* Gás mostarda ou alguma coisa semelhante. Qualquer um que entre em contato com ele deverá fazer um teste de HT-4 imediatamente e repeti-lo diariamente por uma semana ou sofrer uma lesão de 1d. Aqueles que o respirarem deverão fazer um teste de HT-1 a cada seis horas ou sofrerão 1d de lesão. Esses efeitos são cumulativos. *27 pontos.*

Gás Nervoso (+655%): Ataque por Toxina 2d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Agente de Contato, +150%; Cíclico, 1 minuto, 6 ciclos, Resistível, +100%; Flutuação, +20%; Persistente, +40%; Resistível, HT-5, -5%; Sintomas, 1/2 PV, Paralisia, +300%) [61]. *Observações:* Esta arma militar é rapidamente incapacitante e quase inevitavelmente *letal*. Qualquer um que entre em contato com ele deverá fazer um teste de HT-4 imediatamente e repeti-lo a cada minuto por cinco minutos; cada fracasso acarretará uma lesão de 1d. Uma vez que a lesão ultrapasse 1/2 PV, a vítima ficará paralisada até se curar. *61 pontos.*

Gás Sonífero (+230%): Ataque por Fadiga 1d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Cíclico, 1 minuto, 3 ciclos, Resistível, +40%; Flutuação, +20%; Falta de Sono, +50%; Persistente, +40%; Resistível, HT-2, -20%; Agente Respiratório, +50%) [33]. *Observações:* Um agente incapacitante relativamente seguro. Aqueles que o respirarem deverão fazer um teste de HT-2 imediatamente e mais duas vezes em intervalos de um minuto. Cada fracasso custará 1d PF. Isto conta como sono perdido, e aqueles que ficarem com 0 PF dormirão até recuperarem PF. *33 pontos.*

Venenos de Longa Distância

Dardo Tranquilizante (-35%/+210%): Ataque Pouco Perfurante 1d (Precisão +1, +5%; Divisor de Armadura (0,2), -50%; 1/2D Ampliado 1/2D, x5, +10%) [2] + Atribuição 1 (HT; Acompanhamento, Ataque Pouco Perfurante, +10%; Inconsciência, +200%) [31]. *Observações:* Dispara um pequeno dardo que dificilmente perfura a armadura ou causa ferimentos graves... mas se causar algum ferimento, a vítima deve fazer um teste de HT ou ficar inconsciente. *33 pontos.*

Saliva Venenosa (+15%): Ataque por Toxina 2d-1 (Agente Sanguíneo, -40%; Cíclico, 1 hora, 4 ciclos, Resistível, +30%; Jato, +0%; Atraso, 1 minuto, -10%; Alcance Reduzido, x1/2, -10%; Resistível, HT-3, -15%; Sintomas, 2/3 PV, -3 DX e IQ, +60%) [9]. *Observações:* Este jato de veneno deve atingir os olhos, a boca aberta ou uma ferida aberta para surtir qualquer efeito. As vítimas devem fazer um teste de HT-3 um minuto após a exposição e repeti-lo uma vez por hora durante três horas. Cada fracasso causa 2d-1 de lesão. Aqueles que perderem 2/3 PV ou mais ficarão febris: -3 em DX e IQ até se curarem. *9 pontos.*

Spray Cegante (+190%): Atribuição 1 (HT; Cegueira, +50%; Jato, +0%; Alcance Reduzido, x1/2, -10%; Base Visual, +150%) [29]. *Observações:* Um fino jato de veneno cegante. Alvos sem proteção ocular precisam ter sucesso em um teste de HT ou sofrerão cegueira temporária. *29 pontos.*

DEFESAS

As vantagens defensivas são geralmente diretas — elas funcionam “como estão” ou requerem no máximo um modificador de poder. Os exemplos a seguir, retirados da ficção, são mais complexos. Eles consistem em vantagens múltiplas ou modificadas, reunidas em “metacaracterísticas defensivas” com um custo fixo por nível. Vários níveis são cumulativos. Escreva o nome e o nível da defesa *em vez* de listar suas partes constituintes.

Para ser estritamente correto ao comprar essas habilidades como parte de um poder, aplique o modificador de poder separadamente a cada subcaracterística. Se o Mestre achar isso muito complexo, ele estará livre para tratar essas metacaracterísticas como novas vantagens e permitir que os jogadores apliquem modificadores de poder ao custo total por nível. Na maioria dos casos, o erro envolvido é pequeno.

Armaduras

Essas defesas são “profundas”. Eles protegem o corpo do usuário — não seus bens.

Armadura Eletromagnética: RD 1 (Enrijecido 4, +80%; Limitado, Carga Modelada, -60%) [6]. *Observações:* Uma camada especial que usa uma descarga elétrica

Ataque Venenoso	Dano	Prec	Distância	CdT	Rco	Observações
Dardo Tranquilizante	1d(0.2) perf	4	50/100	1	1	
acompanhamento	HT at	—	—	—	—	Causa inconsciência.
Saliva Venenosa	2d-1 tox	—	2/5	Jato	—	Consulte a descrição para detalhes.
Spray Cegante	HT at	—	2/5	Jato	—	Causa cegueira.

Modificando o Dano Baseado em ST

O MJ pode permitir certos modificadores de ataque com dano por GdP *desarmado*. As opções incluem Afeta Insustancial (para heróis que combatem espíritos), Divisor de Armadura (para simular treinamento de artes marciais semelhante a Golpe Debilitante, pág. MB202), Gasto Adicional de Tempo (para lutadores grandes e lentos), Incendiário (para criaturas flamejantes), Projeção Dupla (para heróis cinematográficos que projetam inimigos através das paredes), Sem Ferimento (para espíritos semissólidos), Sem Projeção (para artistas marciais cuja força é “projeção chi”, não força bruta), Sem Trauma por Impacto (idem!), e Uso Total (para lutadores fortes e rudes).

O MJ pode permitir outros modificadores, mas muitos são estritamente proibidos:

- Ataque Corpo a Corpo, Variável e Visível, que já estão *incorporados* ao dano desarmado.
- Atraso, Cíclico, Resistível e outros modificadores destinados a toxinas.
- Cone, Efeito de Área, Explosão, Jato e qualquer coisa com um modificador como pré-requisito: Bombardeio, Dissipação, Flutuação, Emissão, Erosivo, Móvel, Persistente, Área Seletiva e Barreira.
- Modificadores de penetração que não sejam Divisor de Armadura: Acompanhamento, Agente de Contato, Agente Respiratório, Agente Sanguíneo, Base Sensorial, e Imprecisão.
- Modificadores destinados apenas a ataques à distância: Acurado, Alcance Ampliado, Alcance Reduzido, Bloqueável, Distância Encurtada, Distância Prolongada, Fogo Contínuo, Guiado, Impreciso, Longa Distância, Recuo Adicional, Ricochete, e Teleguiado.
- Modificadores que não se aplicam a ataques por contusão: Perigo, Radiação, Trauma de Impacto Duplo, etc.

Para aplicar modificadores a danos baseados em ST, siga estas etapas:

1. Ache o dano por GdP para a ST mais alto que você pode usar em combate desarmado. Esta é a soma do ST normal, ST Braçal e do ST de Golpe.
2. Calcule o “custo efetivo em pontos” do dano por GdP básico da etapa 1 como se fosse um Ataque por Contusão. Não pague esse custo! Você só precisa dele para a etapa 4.
3. Totalize os modificadores desejados. Trate uma limitação líquida maior que -80% como -80%.
4. Multiplique o custo da etapa 2 pelo modificador líquido da etapa 3 para encontrar o custo dos modificadores. Arredonde para cima. Registre um custo positivo como vantagem, e um negativo como desvantagem.

Exemplo: Kong tem ST 15, ST Braçal +10 e ST de Golpe +10. Ele pode atacar com ST 35, o que lhe dá 4d-1 de dano por GdP. O Ataque por Contusão 4d-1 custaria 19 pontos, então o Divisor de Armadura (10), +200%, seria uma vantagem de 38 pontos para Kong, enquanto Uso Total, -25%, seria uma desvantagem de -4 pontos.

As ampliações beneficiam chutes, socos e outros ataques corpo a corpo desarmados, mas não armas motoras. As limitações afetam todos os ataques baseados em ST. Se você tiver Garras, Golpeadores ou Dentes e modificadores nos danos baseados em ST, você deve comprar seu armamento corporal com exatamente os mesmos modificadores.

para interromper o jato perfurante de armadura de ogivas com carga modelada. Cada nível fornece RD 1 contra esses ataques. Essa RD *ignora* o (10) divisor de armadura de tais armas. 6 pontos/nível.

Pele Espelhada: RD 2 (Limitado, Leve, -40%) [6] + Esquiva Ampliada 1 (Limitado, Leve, -40%) [9]. *Observações:* Dá ao usuário uma superfície brilhante. Qualquer movimento pode transformar

um golpe de um ataque baseado em luz, como um laser, em um lampejo que reflete inofensivamente. Até acertos diretos doem menos. Cada nível (seis no máximo) concede RD 2 e +1 à esquiva contra ataques baseados na luz. 15 pontos/nível.

Pele Gelada: RD 1 [5] + RD 1 (Calor/Fogo, -40%) [3] + Escorregadio 1 [2] + Tolerância à Temperatura 1 [1]. *Observações:* Reveste o usuário com uma pele de gelo liso que absorve dano, dificulta a sua aderência e o mantém fresco. Cada nível (máximo de cinco) concede RD 1 — *dobrado* contra calor/fogo — e +1 nos testes para se libertar, e adiciona HT graus ao limite de “calor” de sua zona de conforto de temperatura. 11 pontos/nível.

Pele Isolada: RD 5 (Limitado, Energia, -20%) [20] + Tolerância à Radiação 10 [15] + Tolerância à Temperatura 5 [5]. *Observações:* Uma barreira de pele resistente à energia semelhante à “armadura supercondutora” vista em alguma ficção científica. Cada nível fornece RD 5 contra energia, divide a dosagem de radiação por 10 e adiciona 5×HT graus ao limite de “calor” da zona de conforto do usuário. 40 pontos/nível.

Super Resistência: DR 1 (Limitado, Contusão, -40%; Pele Resistente, -40%) [1]. *Observações:* A misteriosa resistência física dos quadrinhos de supers! Cada nível concede RD 1 contra Ataques por Contusão... mas os efeitos de acompanhamento desses ataques (veneno, choque elétrico, etc.) funcionam mesmo que o ataque não penetre a RD. Essa RD não tem efeito com balas, facas, lasers e outros ataques sem contusão. 1 ponto/nível.

Campos de Força

Essas defesas são projetadas a alguma distância do corpo do usuário. A maioria se estende apenas o suficiente para encobrir o equipamento, mas algumas habilidades são úteis em distâncias maiores.

Barreira de Força: Ataque por Contusão 2d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Sem Ferimento, -50%; Persistente, +40%; Alcance Reduzido, ×1/10, -30%; Barreira, Rígido, +60%) [17]. *Observações:* Permite ao usuário projetar uma barreira de força em qualquer lugar a 10 metros, executando uma manobra de Ataque. A barreira tem 6 metros de comprimento por 1 de espessura, organizados de qualquer forma que o usuário queira. Possui RD 6 e 1 PV por nível. Embora seja “rígida”, não causa dano em quem colide com ela. 17 pontos/nível.

Barreira de Matéria: Ataque por Contusão 2d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Persistente, +40%; Alcance Re-

duzido, $\times 1/10$, -30%; Barreira, Rígido, +60%) [22]. *Observações:* Semelhante à Barreira de Força, acima, mas a barreira é feita de gelo, metal, pedra ou outro sólido. Quem colide com ela sofre dano. 22 pontos/nível.

Campo de Abafamento Acústico: RD 2 (Campo de Força, +20%; Limitado, Som, -40%) [8] + Silêncio 1 (Dinâmico, +40%) [7]. *Observações:* Coloca o personagem e seu equipamento em um campo ativo de cancelamento de som. Cada nível concede um bônus de +2 à Furtividade contra audição o tempo todo e RD 2 contra ataques baseados em som. 15 pontos/nível.

Campo de Distorção: Camaleão 1 (Dinâmico, +40%; Estendido, Infravisão, Radar, Ultravisão, +60%) [10] + RD 2 (Campo de Força, +20%; Limitado, Radiação Eletromagnética, -40%) [8]. *Observações:* Este campo filtra ativamente toda a energia eletromagnética (EM) que a atravessa em qualquer direção. Cada nível concede um bônus de +2 à Furtividade para se esconder de Radar, Infravisão, visão normal e Ultravisão, e RD 2 contra ataques de radiação EM. 18 pontos/nível.

Escudo de Força: RD 1 (Defesa Ativa, -40%; Direcional, Frontal, -20%; Campo de Força, +20%) [3]. *Observações:* Permite ao personagem interpor ativamente um pequeno campo de força móvel entre ele e qualquer ataque frontal. Esta é uma defesa de Bloqueio com DX/2 + 3. Um bloqueio bem-sucedido concede RD 1 por nível contra o ataque. 3 pontos/nível.

Escudo Reflexivo: RD 2 (Defesa Ativa, -40%; Direcional, Frontal, -20%; Campo de Força, +20%; Limitado, Longa Distância, -20%; Reflexão, +100%; Exige Teste de DX, -10%) [13]. *Observações:* Um escudo de força que permite ao defensor fazer ataques à distância contra o atacante. Dá RD 2 por nível contra ataques frontais, mas somente se o personagem bloquear com DX/2 + 3. O sucesso permite que ele tente um teste de DX separado para devolver o dano bloqueado ao atacante. 13 pontos/nível.

Tela de Energia: RD 5 (Campo de Força, +20%; Limitado, Energia, -20%) [25] + Tolerância à Radiação 10 (Campo de Força, +20%) [18] + Tolerância à Temperatura 5 (Campo de Força, +20%) [6]. *Observação:* Um campo que interfere com todas as energias perigosas. Idêntico à Pele Isolada (pág. 146), exceto que também protege os olhos e o equipamento do usuário. 49 pontos/nível.

Tela Defletora: RD 5 (Campo de Força, +20%; Limitado, Alcance Físico, -40%) [20] + Bloqueio Ampliado 1 [5] + Esquiva Ampliada 1 [15] + Aparar Ampliado (Tudo) 1 [10]. *Observações:* Um campo

de força que afasta projéteis e desvia todos os ataques o suficiente para serem mais fáceis de evitar. Cada nível (máximo de três) dá RD 5 contra projéteis e +1 às defesas ativas. 50 pontos/nível.



HABILIDADES DE MOVIMENTO

A maioria dessas habilidades de movimento consiste em uma única vantagem modificada — embora algumas incluam Deslocamento Ampliado também. Como em todas as habilidades deste capítulo, você pode economizar espaço nas fichas de personagem observando apenas o nome e o custo em pontos da habilidade.

Criar Passagem: Saltador (Mundo; Capacidade Adicional de Carga, Muito Pesado, +50%; Deslocamento Especial, Deve andar, -10%; Túnel, +40%) [180]. *Observações:* Permite ao usuário abrir uma passagem entre os mundos. Use as regras padrão para Saltador e a ampliação Túnel, exceto que o convocador (e qualquer outra pessoa que deseje usar a passagem) deve estar livre para passar pela passagem — ele não pode simplesmente desaparecer. 180 pontos.

Criar Porta: Interposição (Tudo; Capaz de Transportar Objetos, Pesado, +100%; Custa Fadiga, 1 PF, -5%; Espessura Finita, 30 cm, -15%; Exige Teste de IQ, -10%; Gasto Adicional de Tempo 1, -10%; Túnel, +40%) [160]. *Observações:* Permite ao usuário criar uma “porta” através de uma barreira de até 30 cm de espessura, independentemente da composição. Para fazer isso, ele deve se concentrar por um segundo e fazer um teste de IQ. Custa 1 PF para abrir uma porta, 1 PF/minuto para mantê-la aberta. 160 pontos.

Criar Portal: Dobra (Capacidade Adicional de Carga, Muito Pesada, +50%; Túnel, +40%) [190]. *Observações:* Permite ao usuário criar um portal ligando dois pontos no espaço. Isso está sujeito às regras usuais para Dobra e a ampliação Túnel. Em particular, o personagem deve ter visitado ou consiga ver seu ponto de destino. 190 pontos.

Deslizar na Força: Voo (Limite de Voo Baixo, 9 metros, -10%; Planetário, -5%) [34]. *Observações:* O voador se move ao longo do campo gravitacional

ou magnético de um planeta. Ele parece andar no ar ou planar em um disco de força brilhante. Ele não pode se aventurar a mais de 10 metros da superfície planetária. 34 pontos.

Deslizar na Matéria: Voo (Limite de Voo Baixo, 1,5 metros, -25%; Efeito Incômodo, -5%) [28]. *Observações:* O “deslizador” viaja um metro e meio acima do solo em uma trilha projetada de matéria (por exemplo, gelo). Isso é visível e persiste por segundos 3d. Tentativas de localizar ou rastrear o viajante são bem-sucedidas automaticamente até que a trilha desapareça. 28 pontos.

Digitalização: Saltador (Mundo; Acesso Limitado, Ciberespaço, -20%; Despreparado, -30%; Portal Especial, Terminal, -20%) [30]. *Observações:* Ao tocar em um terminal em uma rede de informações, o saltador — mas não seu equipamento — pode entrar na rede como um fluxo de dados, permitindo uma viagem rápida entre locais “ligados por cabos”. Para retomar a forma material, ele deve usar Conhecimento do Terreno (Ciberespaço) para localizar um terminal e, em seguida, Hacking de Computador para obter acesso a ele. A digitalização fornece apenas transporte. Para afetar os computadores de outras maneiras, compre Controle da Mente, Sonda Mental, Possessão e outros modificados. 30 pontos.

Projeção Astral: Saltador (Mundo; Acesso Limitado, Plano Astral, -20%; Projeção, Pode afetar o destino, -0%) [80]. *Observações:* A mente do usuário deixa seu corpo inconsciente e entra no plano astral. Sua forma astral é visível e pode interagir com outras entidades astrais. Em algumas situações, ela pode entrar em planos mais elevados de existência fazendo uma jornada “física”. O movimento e outras pontuações de sua forma astral dependem do cenário. 80 pontos.

Propulsor de Reação: Voo (Voo Espacial Newtoniano, +25%; Efeito Incômodo, -5%) [48] + Deslocamento Ampliado 11.5 (Espaço; Newtoniano, -50%; Efeito Incômodo, -5%) [104]. *Observações:* Um foguete “realista”. Dá a um viajante com velocidade básica 5 um delta-V de 30.720 — o suficiente para escapar e retornar a um planeta semelhante à Terra, com espaço de sobra para viagens e manobras. Um foguete é barulhento e visível; o voador não pode usar essa capacidade furtivamente. 152 pontos.

Propulsor Estelar: Dobra (Somente Cego, -50%; Capacidade Adicional de Carga, Muito Pesado, +50%; Hipersalto, 1 ano-luz/dia, -25%; Sem Esforço,

+25%; Confiável +5, +25%; Rastreamento, +20%) [145]. *Observações:* Um propulsor MRL da ópera espacial. Ele permite que o usuário cubra um anoluz por dia, junto com qualquer coisa que ele possa carregar. Requer coordenadas precisas (Confiável cancela -5 de Somente Cego), funciona apenas no vácuo e é inútil em curtas distâncias. No entanto, ele nunca “se esgota” e pode seguir outros viajantes MRL sentindo sua “trilha”. 145 pontos.



Propulsor Sem Reação: Voo (Efeito Incômodo, -5%; Voo Espacial, +50%) [58] + Deslocamento Aprimorado 10,5 (Espaço; Efeito Incômodo, -5%) [200]. *Observações:* Um foguete “sem reação” como os vistos na ópera espacial. Ele pode fazer tudo o que o Propulsor de Reação faz... e manobrar indefinidamente. 258 pontos.

Teleporte Tático: Dobra (Translocação, +25%; Capacidade Adicional de Carga, Muito Pesado, +50%; Sem Esforço, +25%; Limite de Distância, 10 metros, -50%; Confiável +10, +50%) [200]. *Observações:* Teletransporte no estilo supersoldado, que permite o teletransporte percorrer curtas distâncias — até 10 metros — com segurança e confiabilidade, com todo o seu equipamento. Isso não requer preparação; ele pode até usar sua capacidade de evitar ataques em combate. 200 pontos.

Transmissão de Matéria: Atribulação 1 (HT; Vantagem, Dobra, +1.950%; Imprecisão 2, +150%) [220]. *Observação:*

Se o usuário vencer uma Disputa Rápida de Vontade contra a HT do seu alvo, ele pode tentar um teste de IQ imediato para teleportar o alvo com Dobra (Capacidade Adicional de Carga, Muito Pesado, +50%; Limite de Distância, Orbital, -5 %; Confiável +10, +50%). O +10 para Confiável cancela o -10 para nenhuma preparação. O personagem pode enviar o alvo para qualquer lugar que ele possa ver ou visitar, sujeito ao seu limite de distância e pode cancelar modificadores de alcance gastando seus próprios PF. 220 pontos.

HABILIDADES MENTAIS

Abaixo estão as habilidades mentais de cada uma das quatro categorias definidas no capítulo 1 (veja pág. 14). Tais dons são populares na ficção, especialmente como habilidades psíquicas, por isso fornecemos muitos exemplos. O Mestre deve revisá-las antes de permiti-las aos PdJs, para garantir que quaisquer suposições feitas em prol da concretude sejam válidas em seu ambiente. Por exemplo, a maioria dessas capacidades implica a existência de superciência ou sobrenatural.

Comunicações

Compartilhamento Mental: Elo Mental (10 bilhões de pessoas; Racial, -20%; Vaga, -50%) [33] + Diapsiquia (Transmissão Aberta, +50%; Racial, -20%; Vaga, -50%) [24]. *Observações:* A capacidade de comunicação das “mentes de colmeia” na ficção especulativa. Cada membro da raça envia suas emoções e experiências gerais (sem detalhes!) Para todos os outros membros o tempo todo, sem chance de fracasso. 57 pontos.

Gravador: Arremedo (Biblioteca de Vozes, +50%) [15] + Memória Fotográfica (Acesso, Apenas sons, -80%) [2]. *Observações:* O usuário armazena gravações de tudo o que ouve. Ele pode reproduzir os sons exatamente como os ouviu, experimentá-los seletivamente ou simplesmente tomar uma voz emprestada para usar em sua própria fala. 17 pontos.

Percepção de Cultura: Camaleão Social (Acesso, Deve conversar com o alvo, -20%; Tempo de Exposição, 1 minuto, -30%) [3] + Xeno-Adaptabilidade (Acesso, Deve-se conversar com o alvo, -20%; Tempo de Exposição, 1 minuto, -30%) [10]. *Observação:* O usuário ajusta-se temporariamente às normas sociais estrangeiras através de observação cuidadosa ou “osmose psíquica”. Após um minuto de conversa com um ser sapien-

te, ele não sofre mais penalidades por desconhecimento cultural ou diferenças de posição ou status. Esses benefícios duram enquanto o usuário interage com essa pessoa ou membros da mesma cultura e por um minuto depois. 13 pontos.

Rádio Tático: Rádio (Explosão, 1.000x, +90%; Alcance Ampliado, x20, +40%; Seguro, +20%) [25]. *Observações:* Um rádio de longo alcance (300 km) capaz de rajadas criptografadas. As tentativas de interceptá-lo têm um redutor de -3 e exigem que o interceptador ganhe uma Disputa Rápida da perícia de interceptação contra a IQ do remetente para entender a mensagem. 25 pontos.

Tradutor Universal: Leitura da Mente (Base Auditiva, -20%; Telecomunicações, Diapsiquia, -20%; Universal, +50%) [33] + Diapsiquia (Universal, +50%) [45]. *Observações:* O personagem pode projetar seus pensamentos para se fazer entender para qualquer pessoa, independentemente do idioma. Após estabelecer o contato, ele pode abrir a comunicação bidirecional completa. Isso permite que ele entenda as palavras e intenções de seu alvo, se ele puder ouvir essa pessoa falar. 78 pontos.

Influência

Catapsiquia (Recepção Telepática): Leitura da Mente (Múltiplos Contatos, +50%; Sensorial, +20%; Telecomunicações, Diapsiquia, -20%) [45]. *Observações:* Permite ao usuário ler os pensamentos superficiais e as impressões sensoriais de vários alvos (com um redutor de -1 por alvo adicional), mas apenas após entrar em contato com Diapsiquia. Assim, Diapsiquia é um pré-requisito. Isso vem com uma qualidade: o personagem pode receber de alvos que não vê, “tocando-os” mentalmente. 45 pontos.

Ciberpsiquismo: Sonda Mental (Condição, +50%; Apenas Cibernético, -50%) [50]. *Observações:* A capacidade de assumir o controle de um computador ou outra Mente Digital. O controlador deve ver ou tocar seu alvo. O sucesso permite operar remotamente. Uma vez “dentro”, ele pode tentar reescrever sua programação (Condição, +50%; Apenas Cibernético, -50%) [50]. *Observações:* A capacidade de assumir o controle de um computador ou outra Mente Digital. O controlador deve ver ou tocar seu alvo. O sucesso permite operar remotamente. Uma vez “dentro”, ele pode tentar reescrever sua programação (Condição, +50%; Apenas Cibernético, -50%) [50]. *Observações:* A capacidade de assumir o controle de um computador ou outra Mente Digital. O controlador deve ver ou tocar seu alvo. O sucesso permite operar remotamente. Uma vez “dentro”, ele pode tentar reescrever sua programação (Condição, +50%; Apenas Cibernético, -50%) [50].

Compelir à Verdade: Sonda Mental (Acesso, Deve conversar com o alvo, -20%; Base Visual, -20%) [12]. *Observações:* Para usar essa capacidade, o personagem deve estar próximo o suficiente para tocar o alvo, envolver sua marca na conversa e manter contato visual. Se

ele satisfizer todos os três requisitos, ele pode obrigar o alvo a dar uma resposta verdadeira por minuto. Faça uma Disputa Rápida de IQ contra Vontade para cada pergunta. 12 pontos.

Controle de Emoção: Controle da Mente (Acesso, Afeta apenas membros da própria raça ou similar, -20%; Controle de Emoção, -50%; Independente, +70%) [50]. *Observações:* Implanta diretamente uma emoção da escolha do personagem no alvo. Teste IQ contra Vontade, como de costume. Isso perdura sem precisar manter a concentração. Não funciona com alienígenas, animais, monstros ou qualquer outra coisa com emoções estranhas ao usuário. 50 pontos.

Controle Telepático: Possessão (Sem Acesso à Memória, -10%; Longa Distância, +40%; Especializado, Própria Raça, -40%; Telecontrole 2, +100%) [190]. *Observações:* Permite ao personagem controlar as ações físicas de um alvo distante sem abrir mão do controle de seu próprio corpo. Ele deve vencer uma Disputa Rápida de IQ contra a Vontade do alvo. Aplicam-se os modificadores de distância normais. O invasor opera remotamente o corpo da vítima, mas não tem acesso à mente do alvo. Ele só pode afetar membros de sua própria raça ou de uma quase idêntica. 190 pontos.

Disfarce Ilusório: Pele Elástica (Glamour, Vontade-4, -10%; Tempo Reduzido 4, +80%) [34]. *Observações:* Altera a aparência do personagem projetando uma sugestão na mente daqueles que o podem ver. Isso não leva tempo para fazer. Os espectadores podem ignorar essa influência fazendo um teste de Vontade-4. 34 pontos.

Ilusões Mentais: Ilusão (Mental, +100%) [50]. *Observações:* Captura totalmente as percepções do alvo. Isso requer concentração constante. Teste de IQ contra Vontade do alvo. 50 pontos.

Interruptor Mental: Possessão (Troca Mental, +10%; Sem Acesso À Memória, -10%; Longa Distância, +40%; Especializada, Própria raça, -40%) [100]. *Observações:* O personagem pode trocar sua mente com outro membro de sua raça à distância. Para isso, ele deve vencer uma Disputa Rápida de IQ contra a Vontade do alvo, aplicando modificadores de distância padrões ao seu teste. Após a troca, nenhuma das partes tem acesso à mente da outra, apenas ao corpo. 100 pontos.

Monitoramento de Emissões: Leitura da Mente (Baseado em HT, +20%; Apenas Cibernético, -50%) [21]. *Observações:* Permite ao personagem saber o que está sendo digitado no teclado e exibido na tela de um terminal *naquele momento*. Para fazer isso, ele deve ter

uma linha de visão para o alvo e vencer uma Disputa Rápida de IQ contra a HT do hardware do computador. 21 pontos.

Programação Linguística: Controle da Mente (Efeito de Área, 8 metros, +150%; Condicionamento, +50%; Emissão, -20%; Base Auditiva, -20%; Independente, +70%; Gasto Adicional de Tempo 1, -10%) [160]. *Observações:* Ao falar por dois segundos em um idioma principal entendido por todas as mentes inteligentes, o personagem pode “programar” qualquer pessoa ao alcance da voz. Ele pode dar instruções de curto ou longo prazo e depois deixar seus escravos executar suas ordens. Os deuses geralmente têm essa habilidade, normalmente com Cósmica (+300%). 160 pontos (310 pontos com Cósmica).

Rastreio Mental: Vínculo Especial (Mão Única, +20%; Transferível, Qualquer ser vivo disposto ou indefeso, +100%) [11]. *Observações:* Vincula mentalmente um alvo ao personagem, que pode discernir o estado mental do alvo a qualquer momento. O estabelecimento do vínculo requer um minuto, um teste de IQ e um alvo disposto ou indefeso. 11 pontos.

Sonda de Dados: Sonda Mental (Baseado em HT, +20%; Apenas Cibernético, -50%; Invasiva, +75%) [29]. *Observações:* Uma sonda eletromagnética sensível que afeta as mentes digitais. O usuário deve tocar — ou estar perto o suficiente para tocar — no computador e realizar uma Disputa Rápida de IQ contra HT do seu hardware (isso representa sua blindagem). Se ele vencer, poderá recuperar sua memória fazendo um teste contra IQ ou Hacking de Computador, o que for mais alto, para cada pacote de dados, sem possibilidade de resistência. 29 pontos.

Sugestão: Controle da Mente (Independente, +70%; Sugestão, -40%) [65]. *Observações:* Permite ao controlador implantar uma sugestão ao vencer uma Disputa Rápida de IQ contra a Vontade do alvo. A vítima age de acordo com a sugestão como se fosse sua própria vontade. Isso não requer mais concentração por parte do usuário. 65 pontos.

Super-Hipnotismo: Controle da Mente (Independente, +70%; Sem Memória, +10%; Sugestão, -40%; Base Visual, -20%) [60]. *Observações:* Permite ao personagem implantar sugestões de imediato. Isso requer contato visual; um toque não é suficiente. Se o controlador vence uma Disputa Rápida de IQ contra a Vontade da vítima, ele pode transmitir uma sugestão silenciosamente. O alvo então realiza isso de forma independente, não há necessidade de mais concentração. 60 pontos.

Turvação Mental: Invisibilidade (Capaz de Carregar Objetos, Pesado, +100%; Glamour, Vontade-4, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [80]. *Observações:* O personagem projeta uma compulsão mental que torna seu corpo e todo o seu equipamento invisíveis para os seres vivos. Os espectadores conseguem não se deixar enganar fazendo um teste de Vontade-4. 80 pontos.

Informação

Adivinhação: Precognição (Somente Ativa, -60%; Direcionada, +100%; Confiável +8, +40%) [45]. *Observações:* O vidente deve meditar deliberadamente em uma pergunta específica sobre o futuro. Em um teste de IQ bem-sucedido, ele experimenta um vislumbre do futuro pertinente à sua pergunta. Ele nunca tem visões passivas, mesmo se estiver em grave perigo. 45 pontos.

Análise de Padrão: Bom Senso (Consciente, +50%; Interligação, +10%) [16] + Intuição (Inspirado, +100%; Interligação, +10%) [32] + Oráculo (Digital; Inspirado, +100%; Interligação, +10%) [32]. *Observação:* Permite ao usuário analisar os dados disponíveis e prever resultados em tempo real. Faça um único teste de IQ para toda a habilidade. O sucesso revela o curso de ação mais seguro; o caminho mais eficaz e seus riscos; e quaisquer escolhas condenadas ao fracasso e por quê. No entanto, não é possível prever coincidência total ou interferência sobrenatural. 80 pontos.

Monitoramento Temporal: Psicometria (Somente Ativa, -20%; Direcionada, +50%; Imersiva, +100%; Mundana, -30%) [40]. *Observações:* O personagem reproduz mentalmente o tempo em sua localização. Isso requer um esforço ativo e não se concentra em emoções fortes ou eventos importantes. Ele define os horários de início e término... e depois observa o desenrolar da história em tempo real (ele não pode “avançar rapidamente”). 40 pontos.

Moral Absoluta: Intuição (Seletiva, Decisões morais, -20%; Inspirado, +100%) [27]. *Observações:* O usuário sabe, com 100% de certeza, o que suas crenças religiosas ou filosóficas teriam a dizer sobre qualquer situação. Ele pode distinguir pessoas “boas”, lugares e itens de pessoas “más” sem sentidos especiais, e sempre sabe que comportamento apaziguaria ou enfureceria deuses, espíritos, etc. 27 pontos.

Retrocognição: Psicometria (Somente Ativa, -20%; Direcionada, +50%) [26]. *Observações:* O vidente deve meditar deliberadamente em uma pergunta específica sobre o passado. Um teste

de IQ bem-sucedido dá a ele um vislumbre de eventos passados em torno de sua pergunta. Ele nunca tem visões espontâneas, mesmo quando exposto a resíduos psíquicos potentes. *26 pontos.*

Segunda Visão: Precognição (Incapaz de Prever a Própria Morte, -60%; Somente Passiva, -20%) [5]. *Observações:* Precognição fraca, semelhante ao que a maioria dos médiuns do mundo real possui. Em intervalos aleatórios, o personagem obtém breves vislumbres de eventos aleatórios. Ele não pode controlar o conteúdo ou o tempo e não possui capacidade especial para perceber o perigo. *5 pontos.*

Sentidos

Analisar Mágica: Detectar (Magia; Analisador, +100%; Distância Encurtada 1, -10%) [19]. *Observações:* Dá ao usuário um teste de detecção, com redutor de -1 por metro do alvo, para detectar e analisar a magia aproximadamente no mesmo nível de detalhe que a mágica Analisar Mágica (pág. MB252). *19 pontos.*

Consciência Total: Clarissenciência (Consciente, +50%; Alcance Reduzido, $\times 1/10$, -30%; Segunda Natureza, +70%) [95]. *Observações:* Dá ao usuário um segundo conjunto de sentidos à distância que ele pode colocar em qualquer lugar a um metro do corpo e mirar em qualquer direção. Ele pode usar e mudar o foco desses sentidos sem esforço, permitindo que ele perceba o que está acontecendo atrás dele, na escuridão ou na fumaça, etc.; em todos os momentos. Uma habilidade clássica dos antigos mestres de kung fu! *95 pontos.*

Hidrofone: Audição Discriminatória (Acesso, Apenas Subaquática, -30%; Interligação, +10%; Perfilamento, +50%) [20] + Sentido de Vibração (Água; Interligação, +10%; Mira, +20%) [13]. *Observações:* Detecta objetos em movimento na água. Faça um teste de Sentido, modificado como em Sentido de Vibração (pág. MB88), mas com +4 para Audição Discriminatória. O sucesso revela a classe geral do alvo (por exemplo, “ataque de submarino nuclear”), localização e vetor, e concede um bônus de +8 para identificá-lo, +4 para ocultar, e +3 para atingi-lo com um ataque direcionado. *33 pontos.*

Laser de Mira: Ladar (Alcance Reduzido, $\times 1/2$, -10%; Somente Mira, -40%) [10]. *Observações:* Um telémetro a laser embutido com um alcance operacional de 100 metros. Treinado em algo já identificado por outro sentido (geralmente visão), ele coloca um ponto visível no alvo e mede seu alcance preciso. Isso concede um bônus de +3 para acertar com ataques direcionados. *10 pontos.*

Consciência Total dá ao usuário um segundo conjunto de sentidos à distância que ele pode colocar em qualquer lugar a um metro do corpo e mirar em qualquer direção.

Medidas de Suporte Eletrônico (MSE): Detectar (Radar e Rádio; Precisão, +100%; Detecção de Sinal, +0%) [20]. *Observações:* Em um teste de detecção bem-sucedido, essa habilidade detecta sinais de radar e rádio e revela a distância de cada fonte. Faça um teste de IQ para analisar o sinal; sucesso informa uma emissão aleatória de um alvo fixado. *20 pontos.*

Radar Tático: Radar (Alcance Ampliado, $\times 100$, +60%; IBP, +10%; Modo Múltiplo, +50%; Mira, +20%) [48] + Rastreamento Ampliado 4 (Acesso, Apenas com Radar, -10%; Alvos Múltiplos, +20%) [22]. *Observações:* Radar avançado, como o de um caça. Ele pode rastrear cinco alvos ao mesmo tempo em até 100 milhas náuticas, identificá-los a 1/10 dessa distância e conceder um bônus de +3 para atingir qualquer um deles com um ataque direcionado. *70 pontos.*

Televarredura: Detectar (Mentes Sapiências; Analisador, +100%; Distância Prolongada 1, +50%; Precisão, +100%) [70]. *Observações:* Detecta mentes inteligentes a grandes distâncias. Um teste bem-sucedido de Sentido fornece a localização e a raça de todos os que estão por perto — útil para localizar guardas e emboscadores! Um teste de IQ na sequência revela o nome que uma pessoa em particular daria se perguntada; teste uma vez por pessoa. Somente um sucesso decisivo descobre uma identidade secreta. *70 pontos.*

Ultramonitoramento: Para-Radar (Monitoramento Biológico, +50%; Penetrante, +50%; Scanner, +50%) [100]. *Observações:* Essa capacidade funciona como um conjunto de sensores de superciência. Ela alcança e vê o alvo, analisa suas emissões e composição e fornece um diagrama do interior, completo com detalhes sobre ocupantes e máquinas. Funciona em qualquer ambiente. O Mestre deveria deixar fazer qualquer coisa que ele viu um sensor fazer em um filme de ópera espacial. *100 pontos.*

Visão Astral: Médium (Especializada, Seres Astrais, -50%; Visual, +50%) [10]. *Observações:* Permite ao personagem

ver o Plano Astral e se comunicar com as entidades nele contidas. Essa habilidade não funciona com fantasmas, demônios etc., a menos que sejam astrais. *10 pontos.*

Visão de Raios X: Para-Radar (Interligação, +10%; Penetrante, +50%; Alcance Reduzido, $\times 1/2$, -10%) [60] + Ataque por Toxina 1d-2 (Interligação, +10%; Radiação, +25%) [3]. *Observações:* Visão quase realista de raios-X. O personagem emite radiação até 100 metros sempre que ativa seu sentido. Ele precisa fazer uma jogada de ataque para o seu Ataque por Toxina contra qualquer coisa que encontrar, mas é possível ele ser bem-sucedido no teste de Sentido e falhar na jogada de ataque. Para visão radiológica “inofensiva”, use Visão Penetrante (pág. MB97). *63 pontos.*

Visualização Remota: Clarissenciência (Clarividência, -10%; Alcance Ampliado 19, +190%; Requer Preparo, 1 hora, -50%) [115]. *Observações:* Essa capacidade simula os recursos extrasensoriais atribuídos a projetos secretos de pesquisa por teóricos da conspiração. Após uma hora de exercícios especiais e meditação, o personagem pode deslocar sua visão para qualquer lugar do planeta! (O Alcance Ampliado 19 chega a mais de 18.000 quilômetros; o diâmetro da Terra é de 13.500 quilômetros). *115 pontos.*

TRANSFORMAÇÕES FÍSICAS

Essas habilidades alteram o corpo do personagem ou do alvo de alguma maneira benéfica. Eles estão entre os mais poderosos dons especiais e merecem um exame minucioso do Mestre. Onde existem vários caminhos para um determinado efeito — por exemplo, Forma Alternativa contra um conjunto de vantagens comutáveis, Habilidades Modulares contra Morfose ou Cura contra Atribulação com Vantagem, Regeneração — o Mestre é livre para decidir que apenas uma opção existe em sua campanha.

Mudanças de Forma

Camuflagem Ativa: Camaleão 3 (Controlável, +20%; Dinâmico, +40%; Estendido, Infravisão, Radar, +40%) [30]. *Observações:* Permite que o personagem ajuste sua opacidade ao radar, infravermelho e luz visível. Ele pode se tornar quase transparente (+6 em Furtividade), altamente reflexivo (+6 nos testes de Sentidos dos outros) ou qualquer outra coisa. O Deslocamento não tem efeito sobre esses bônus. A roupa os reduz pela metade para +3. 30 pontos.

Corpo de Borracha: Ultra Flexibilidade das Juntas [15] + Habilidades Modulares (Poder Cósmico, 30 pontos; Uso Total, -25%; Limitado, Apenas Partes do Corpo, -20%; Custa Fadiga, 1 ponto PF/5, -15%; Físico, +50%; Exige Teste de HT, -10%; Gasto de Tempo Adicional 3, -30%) [150] + Elasticidade 5 [30]. *Observações:* Dá ao personagem um corpo extremamente elástico. Ele pode dobrar-se como se tivesse Ultra Flexibilidade das Juntas (+5 para escalar, se libertar etc.) e esticar partes do corpo a +1 MT por segundo (máximo +5 MT). Ele pode até remodelar seu corpo, adicionando 30 pontos em partes do corpo; consulte Partes do Corpo Ativáveis (pág. 66). Leva oito segundos e um teste de HT para adicionar uma parte do corpo, e custa 1 PF a cada 5 pontos do custo da vantagem. O personagem fica indefeso enquanto se modifica. 195 pontos.

Roubar Forma: Morfose (Incapaz de Memorizar Formas, -50%; Conservação de Massa, -20%; Precisa de Amostra, Toque, -5%; Ilimitado, +50%) [75]. *Observações:* Um metamorfo com essa habilidade pode assumir qualquer forma próximo a sua massa, desde que seu modelo racial não tenha um valor maior que o seu. Ele deve tocar a pessoa ou o objeto que deseja replicar pelos 10 segundos que leva para transformar-se, ele não pode transformar-se somente vendo ou de memória. 75 pontos.

Transmutações

Corpo de Enxame: Tolerância à Ferimentos (Difuso; Enxame, +80%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [190]. *Observações:* Permite que o usuário se torne um enxame de insetos usando uma manobra Preparar. Seu “corpo” é coeso o suficiente para afetar o mundo normalmente, mas difuso para fins de dano. Uma vez na forma de enxame, uma manobra Concentrar permite que ele se espalhe, tornando-se efetivamente insubstancial (veja *Tolerância a Ferimentos*, pág. 82). Para recuperar a coesão deve ser feita uma segunda manobra Concen-

trar; retornar à carne comum exige mais uma manobra Preparar. 190 pontos.

Corpo Transparente: Invisibilidade (Afeta Máquinas, +50%; Franja, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [60]. *Observações:* O personagem pode alterar a composição de seu corpo para se tornar transparente. A única maneira de identificá-lo é notar a leve distorção quando ele se move (um teste de Visão com redutor de -6). Os sensores não são mais eficazes que o olho nu, a menos que detectem algo que não seja radiação eletromagnética (por exemplo, ondas gravitacionais, vida ou vibrações). 60 pontos.

Forma Elemental: Forma Alternativa (Metacaracterística Elemental; Mudança com Absorção, Nenhuma Carga, +5%; Mudança Ativa, +20%) [Variável]. *Observações:* O personagem pode adotar voluntariamente uma das metacaracterísticas elementais na pág. MB263, absorvendo o equipamento que não pese mais que sua Base de Carga. Ele pode agir durante a transformação, mas só ganha os benefícios de sua metacaracterística após 10 segundos. O custo é de 19 pontos mais 90% do custo da metacaracterística, arredondado para cima. 25 pontos (Fogo), 52 pontos (Ar), 109 pontos (Gelo), 145 pontos (Pedra) ou 177 pontos (Terra, Metal ou Água).

Forma Espiritual: Insustancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Exige Teste de Vontade, -5%) [156] + Invisibilidade (Acesso, Apenas quando insubstancial, -10%; Somente Matéria, -10%) [32] + Não Respira, Não Come nem Bebe, Não Dorme e Imunidade a Danos ao Metabolismo (todos com Acesso, Apenas quando insubstancial, -10%) [72]. *Observação:* Permite que o personagem se torne um espírito invisível e imaterial no mundo material. Isso requer uma manobra Preparar e um teste de Vontade. Ele não requer descanso nem sustento nesta forma. Ele pode usar magia e psiquismo em alvos materiais, mas deve desativar sua capacidade (tornando-o vulnerável a asfixia, veneno, etc., diferente de um espírito materializado) para interagir fisicamente. 260 pontos.

Restaurações

Anticorpos Universais: Cura (Afeta a Si Mesmo, +50%; Baseado em HT, +20%; Agente Sanguíneo, -40%; Somente Doenças, -40%; Atraso, 1 hora, -20%; Confiável +6, +30%) [30]. *Observações:* O personagem produz um medicamento antimicrobiano de amplo espectro. Uma hora depois de beber ou recebê-lo por injeção, um alvo doente (que pode ser o personagem) recebe um teste de HT+6 menos a penalidade usu-

al para curar a doença. Sucesso significa que ele está curado, mas deve pagar PF igual a duas vezes a penalidade de HT. O personagem só testa ou paga PF se ele também for o paciente. 30 pontos.

Droga Curativa: Cura (Afeta a Si Mesmo, +50%; Baseado em HT, +20%; Agente Sanguíneo, -40%; Somente Ferimentos, -20%; Atraso, 1 minuto, -10%) [30]. *Observações:* O personagem secreta uma droga que restaura os PV perdidos para quem a bebe ou a tem injetada (incluindo ele próprio). Depois de um minuto, teste contra a HT do alvo. Cada ponto pelo qual ele for bem-sucedido restaura 2 PV, mas custa 1 PF. Quando ele está com os PVs completos, não há mais ganho ou perda de PF. O personagem só testa contra a HT ou paga PF se ele também for o receptor. 30 pontos.

Imposição de Mãos: Cura (Limitada, 6 PF, -15%; Cura Pela Fé, +20%; Uso Limitado, 1/dia, -40%) [20]. *Observações:* Um dom sagrado de cura. O personagem pode gastar até 6 PF por dia para curar ferimentos (até 12 PV) ou curar doenças (reductor de até -3 no teste) em alguém que seus deuses considerem digno. Ele deve tocar o paciente. 20 pontos.

Rejuvenescimento: Cura (Limitada, 10 PF, -5%; Cura Atribulação, +60%; Custo em Pontos de Fadiga Reduzido 10, +200%; Confiável +5, +25%; Xenocura, Qualquer Coisa Viva, +80%) [138]. *Observações:* Cura milagrosa — como intervenção divina ou nanotecnologia cinematográfica — que repara quase qualquer dano em alguém. Cada aplicação cura 20 PV, ou uma doença, ou Atribulação que imponha um reductor de até -5 no teste de cura. O personagem faz o teste com IQ+5 menos penalidades normais, mas não precisa pagar PF. 138 pontos.

Ressurreição: Atribulação 1 (HT; Vantagens, veja abaixo, +2.250%; Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%) [229]. *Observações:* Traz os mortos de volta à vida! O personagem deve tocar a pele do alvo, depois o paciente recebe um teste de HT. Cada ponto na margem de sucesso concede um minuto de Impossível de Matar 1 e Regeneração (Muito Rápido), ambos com Cósmica, Funciona com mortos (+50%). Assim, se ele estiver acima de -10xPV, ele recupera 60 PV por minuto. Se ele curar acima de -PV, ele volta à vida. Para manter o equilíbrio, “Cósmica, Funciona com mortos” significa que funciona apenas com os mortos, não com pessoas vivas feridas, e pode ser feita uma tentativa, sempre. Se o alvo falhar no teste de HT ou recuperar PV insuficiente para reviver, ele estará morto para sempre. 229 pontos.

CAPÍTULO QUATRO

PODERES

EM AÇÃO



Foi pelas investigações mais refinadas e meticulosas que as maquinações do professor foram expostas, e foi pelo mais refinado e meticuloso dos homens que o professor foi confrontado. Mantendo-se invulnerável, o professor reagiu com mera curiosidade quando seu mordomo lhe trouxe um cartão de visitas.

“O poeta!” ele declarou. “Traga-o!”

O poeta entrou na sala com um ar abatido. Seu terno de veludo preto contrastava com o brocado de seda do robe do professor.

“Senhor,” disse o professor. “Eu ofereceria minha hospitalidade a você, mas, dadas nossas respectivas posições, não estou inclinado a cometer tais loucuras.”

“Obrigado professor. Essa oferta seria um fardo intolerável, dado o vigor com o qual me sentiria obrigado a recusá-la.”

“Por que, então, você veio?”

“Para informá-lo, professor, de sua derrota.”

O professor se permitiu a menor das risadas. “Você fala de coisas improváveis!” ele declarou.

“Meus parceiros explicaram **meticulosamente** as probabilidades envolvidas,” disse o poeta. “Suas salas herméticas, sua ciência espiritual Atlante, suas barreiras elétricas — todas são medidas e avaliadas.”

“Então você sabe que nenhum de seus parceiros pode me prejudicar, enquanto o seus próprios sermões oraculares nunca foram um perigo para mim.”

“De fato.”

“Como, então, você pode ousar cruzar meu limiar?”

“Vou explicar, senhor, como me foi explicado. Parece que meu dom de prever pode ser considerado uma percepção de probabilidade. Por isso, por meio de disciplinas matemáticas totalmente cansativas, necessidade pela qual nunca poderei perdô-lo, sou capaz de usá-las para guiar meus passos e até —” o Poeta estremeceu “para me dirigir a uma atividade física.”

Ele gesticulou com a bengala. Sua ponta afiada penetrou no gesso da parede e danificou os fios embutidos nela. Um cheiro de ozônio preencheu o ar.

“O que é que você fez?” exigiu o professor.

“Desabilitei suas defesas elétricas.” respondeu o poeta.

“Elas vão se refazer em apenas alguns momentos.” O professor procurou o revólver em seus bolsos. Mas, naquele momento, um impulso galvânico atingiu a casa.

“Isso,” explicou o poeta, “danificou uma de suas salas herméticas.” O professor caiu de joelhos. “O ataque que passou por essa brecha, por sua vez, irá distraí-lo desses intrincados exercícios mesméricos Atlantes, e assim...” o professor desabou, o sangue do nariz manchando um tapete turco berrante... “vem o golpe final.”

Como as habilidades são baseadas em vantagens e os poderes são apenas conjuntos de habilidades relacionadas, todas as regras que você precisa para usar essas coisas em jogo aparecem no Capítulo 2 do **Módulo Básico**. As regras a seguir são elaborações opcionais, destinadas principalmente a simular a maneira como os poderes funcionam em gêneros específicos. O Mestre decide quais opções, se houver, se aplicam a sua campanha.

ATIVANDO E DESATIVANDO HABILIDADES

Certas ampliações e limitações, e várias regras opcionais, exigem uma definição clara de quando uma habilidade está desativada e quando está ativada. Nem sempre é tão óbvio quanto parece.

“COMUTABILIDADE”

Ativar ou desativar sempre funciona em apenas uma das três maneiras para uma determinada habilidade. Nenhuma habilidade pode pertencer a várias categorias, embora a mesma vantagem possa estar subjacente a habilidades que se enquadram em duas ou nas três categorias.

Sempre Ativa

Uma habilidade é “sempre ativa” se seus efeitos se aplicam continuamente, e a única maneira de desativá-la é obstruir sua fonte de energia (veja *Energias Canalizadas*, pág. 24) ou anulá-la usando um ataque especial (Neutralizar, uma Atribuição com Vantagem Anulada, etc.). Esta categoria inclui todas as habilidades com a limitação Sempre Ativa e qualquer habilidade que atenda a todos esses três critérios:

1. A vantagem subjacente não é explicitamente comutável em sua descrição.

2. A habilidade não possui “usos” discretos incorporados ou adicionados por meio de Custa Fadiga, Uso Limitado, Requer Recarga, etc.

3. A habilidade não tem *nenhum* destes modificadores: Defesa Ativa, Uso Total, Apenas em Emergências, Volúvel, Reflexivo, Exige Teste de (Atributo), Exige Concentrar ou Preparar, Ativada ou Desativada à Vontade, Gatilho, Inconstante ou Normalmente Ativa.

Exemplos: Garras, Resistência à Ferimentos, Invisibilidade e Lacrada não modificadas.

Ativada ou Desativada à Vontade

A habilidade é “ativada ou desativada à vontade” se atender *aos dois* critérios:

1. A descrição da vantagem subjacente indica explicitamente que é possível ativar ou desativar a vantagem com uma ação ou manobra livre (e isso não foi alterado com a adição de Sempre Ativa) ou com Ativada ou Desativada à Vontade, ou Normalmente Ativa.

2. Possui efeitos contínuos que duram até que o personagem os desative, pare de se concentrar (para vantagens que exigem concentração) ou pare de pagar PF (para vantagens que normalmente custam PF ou têm Custa Fadiga ou Normalmente Ativa).

Exemplos: Voo, Crescimento, Insubstantialidade, Escudo Mental, Garras com Ativada ou Desativada à Vontade, e Ataque Inato com Aura.

Transitória

Uma habilidade é “transitória” se as três condições a seguir forem verdadeiras:

1. Normalmente está desativada.
2. O usuário deve acioná-la sempre que desejar usá-la. Isso pode exigir uma ação livre, uma defesa ativa ou uma manobra.

3. Produz seus efeitos (como curar, ferir ou teleportar) em um instante e desativa-se imediatamente, ou tem uma duração que o personagem não pode controlar porque depende de um teste aleatório, ou porque a vantagem subjacente ou um dos seus modificadores (por exemplo, Uso Limitado) especifica “usos” de duração finita.

Habilidades Ativas vs. Passivas

Os capítulos 1 e 2 costumam diferenciar habilidades “passivas” e “ativas”. Essa distinção afeta várias regras opcionais e é importante ao personalizar as limitações Acesso, a vantagem de Detectar e qualquer outra coisa que possa levar o qualificador “Apenas Habilidades Ativas”. Use as seguintes definições em todos os casos:

- Uma habilidade *passiva* tem efeitos que se aplicam constantemente ou que são ativadas sem a contribuição do personagem em uma situação específica. Se exigir um teste, o personagem ou o MJ *deve* fazê-lo — não há como optar ignorar. As habilidades passivas incluem partes do corpo (por exemplo, Braços Adicionais); defesas (por exemplo, Resistente e Lacrado); habilidades que fornecem avisos espontâneos (por exemplo, Noção do Perigo); sentidos que não emitem energia (por exemplo, Infravisão e Sentido de Vibração); e características de sustento (por exemplo, Não Dorme e Consumo Reduzido). Habilidades como Espinhos e ataques com Aura também são passivos: se o personagem tocar em alguém — ou se alguém tocar nele — os efeitos se aplicarão, queira ou não.

- Uma habilidade *ativa* não faz nada até que o personagem faça uma manobra para usá-la — geralmente Atacar, Concentrar, Deslocamento ou Preparar — ou opte por fazer um teste. Exemplos incluem ataques (Atribuição, Ataque Inato, etc.) sem Aura; a maioria das características de comunicação e influência (por exemplo, Controle da Mente e Diapsiquia); vantagens de movimento (por exemplo, Voo e Dobra); e sentidos que emitem energia (por exemplo, Sentido de Monitoramento).

Uma determinada vantagem pode estar subjacente às habilidades passivas e ativas. Lembre-se de considerá-la no contexto de seus modificadores ao decidir a qual categoria ela pertence. Por exemplo, a ampliação Aura altera o Ataque Inato de ativo para passivo, enquanto a limitação Defesa Ativa muda a Resistência a Dano de passiva para ativa.

A mesma *habilidade* também pode ter aspectos passivos e ativos. Preconhecimento fornece avisos passivos, por exemplo, mas também permite que o personagem se concentre em usá-la ativamente. E ativar uma habilidade ativa ou desativada à vontade (por exemplo, Crescimento, Escudo Mental ou qualquer ataque com Aura) conta como uso ativo, mesmo que os efeitos resultantes sejam passivos. Diferentemente dos efeitos passivos e contínuos dessas habilidades, esses esforços ativos podem acionar sensores ou habilidades sensíveis às habilidades ativas — apenas momentaneamente.

Exemplos: Cura, Saltador, Sorte, Obscurecer com Longa Distância, Reistência a Dano com Defesa Ativa e todas as Atribuições e Ataques Inatos, exceto aqueles com Aura.

ATIVAÇÃO E DESATIVAÇÃO VOLUNTÁRIAS

A ativação voluntária só é possível para habilidades *ativadas ou desativadas à vontade e transitórias*. A desativação voluntária é limitada a habilidades *ativadas ou desativadas à vontade* (as transitórias são desativadas por conta própria). O ato exigido em cada caso depende da habilidade.

Concentrar

Algumas habilidades *ativadas ou desativadas à vontade* exigem uma ou mais manobras Concentrar para ativar. Isso inclui qualquer coisa baseada em Canalização, Clarissenciência, Controle, Controle da Mente, Controle de Temperatura, Duplicação, Fé Verdadeira, Hermafromorfo, Ilusão, Leitura da Mente, Metamorfose, Pele Elástica, Possessão, Telecinese, ou Telecomunicação. Modificadores podem adicionar esse requisito a outras habilidades; por exemplo, a ampliação Enxame para Tolerância a Ferimentos (Difuso) exige que o personagem se concentre para espalhar seu corpo.

A desativação varia de acordo com a habilidade. Desativar Canalização, Leitura da Mente ou Telecomunicações é uma ação livre no turno do *personagem* (ele não pode interromper o contato no turno alheio). Acabar com Controle, Controle da Mente, Controle Térmico, Fé Verdadeira, Ilusão, Telecinese ou qualquer coisa com a limitação Exige Concentrar (pág. 111) é uma questão de cessar a concentração. O usuário deve fazer essa escolha no *início* de seu turno, embora uma interrupção possa interromper a concentração a qualquer momento (veja *Desativação Involuntária*, pág. 155). Desativar Clarissenciência ou reverter Duplicação, Hermafromorfo, Pele Elástica, Metamorfose, ou Possessão exige uma ou mais manobras Concentrar.

Algumas habilidades *transitórias* também exigem manobras Concentrar para serem usadas. As mais importantes são Aliados (Invocável), Arrebatador, Criar, Cura, Detectar, Dobra, Psicometria, Saltador, Sonda Mental, Terror (Ativa), e Visualização; usos ativos de Precognição; e qualquer ataque com a ampliação Imprecação.

Habilidades Físicas e Mentais

As regras às vezes distinguem entre habilidades “físicas” e “mentais”. Em geral, as habilidades construídas a partir de vantagens físicas serão físicas, enquanto aquelas baseadas em vantagens mentais serão mentais... mas modificadores como Baseado em (Atributo Diferente), Exige Teste de (Atributo), e Imprecação podem embaçar essa distinção. Independentemente da característica subjacente, qualquer habilidade que exija um teste de IQ, Vontade ou Percepção é mental, enquanto uma que exija um teste de ST, DX ou HT é física, a menos que o Mestre especifique o contrário.

Ataque

Muitas habilidades *transitórias* exigem que uma manobra Ataque seja ativada. As mais importantes são Ataque Inato, Atribulação, Retenção, Neutralizar, Sanguessuga e qualquer vantagem com a ampliação Longa Distância. (*Exceção:* Imprecação muda a manobra necessária de Ataque para Concentrar.) Se o personagem não puder realizar a manobra Ataque, ele não poderá usar essas habilidades.

Ataque Total: Uma habilidade que precisa da manobra Ataque pode usar um Ataque Total. Para um ataque corpo a corpo, todas as opções são válidas, exceto o Ataque Total (Forte) — apenas os ataques com a ampliação Ataque Corpo a Corpo (Baseado em ST) (pág. 100) têm essa opção. Para habilidades de ataque à distância, o Ataque Total (Fogo de Supressão) só é possível para ataques com Fogo Contínuo, CdT 5+; caso contrário, use Ataque Total (Determinado). As habilidades com a limitação Uso Total (pág. 112) exigem que um Ataque Total seja ativado — e, se ativado ou desativado à vontade, uma sequência contínua de Ataques Totais para manter.

Avançar e Atacar: Qualquer habilidade que use a manobra Ataque também funciona com Avançar e Atacar. Uma habilidade de ataque à distância tem Magnitude de -2 para esse fim.

Ação Livre

Aqueles com Sorte, Super Sorte ou Talento Instintivo podem usá-las a *qualquer* momento. Por exemplo, um herói com Talento Instintivo, um machado e sem a perícia Machado/Maça poderia invocar Talento Instintivo para aparar como se conhecesse Machado/Maça com DX — mesmo que o ataque ocorresse no turno de outra pessoa. Todas as outras habilidades *transitórias* de tempo zero (notavelmente Língua Ferina e ataques com tempo reduzido suficiente para funcionar instantaneamente) funcionam apenas no turno do *personagem*.

As únicas habilidades *ativadas ou desativadas à vontade* que podem ser ativadas ou desativadas com uma ação livre são Escudo Mental, ataques com Aura e vantagens *ativadas ou desativadas à vontade* que funcionam instantaneamente graças a Tempo Reduzido. O personagem deve ativá-la ou desativá-la no início de seu turno.

Defesa Ativa

A limitação Defesa Ativa (pág. 110) cria uma habilidade *transitória* que só funciona se o personagem for atacado, e somente se ele normalmente conseguiria uma defesa ativa contra o ataque. Tais habilidades são inúteis se o personagem não tem conhecimento do ataque. Se o Mestre estiver usando a regra *Defesa com Poderes* (pág. 167), essas restrições se aplicarão a qualquer habilidade usada para se defender.

Deslocamento

Para usar Deslocamento Ampliado ou Escavação, é necessária uma manobra Deslocamento. Ambas as vantagens são *ativadas ou desativadas à vontade* — elas operam indefinidamente até o personagem parar de realizar a manobra Deslocamento.

Preparar

Todas as habilidades *ativadas ou desativadas à vontade* restantes exigem que uma ou mais manobras Preparar para que sejam *ativadas ou desativadas*. Estas incluem Crescimento, Elasticidade, Encolhimento, Forma de Sombra, Insustancialidade, Obscurecer, Sentido de Monitoramento, e Terror; qualquer coisa modificada com *Ativada ou Desativada à Vontade*, ou Normalmente Ativa; e qualquer vantagem com Afeta Outros, quando realmente tenta afetar outra pessoa.

As únicas habilidades *transitórias* que exigem manobras Preparar são ataques com Gasto Adicional de Tempo, que exigem uma ou mais manobras Preparar antes de cada Ataque.

DESATIVAÇÃO INVOLUNTÁRIA

Qualquer habilidade pode desativar temporariamente sob certas circunstâncias. Os detalhes variam (veja abaixo), mas existem duas constantes:

- Se as regras levarem à desativação involuntária, todos os efeitos da habilidade desativada cessam *imediatamente*, a menos que a vantagem subjacente produza uma mudança permanente no mundo (por exemplo, feridas fechadas usando Cura ou dano causado por Ataque Inato) ou tenha “efeitos residuais” que persistem por um período fixo, a menos que sejam desativados separadamente da vantagem (Atribulação funciona assim — tal como Controle da Mente, se o usuário parar de se concentrar).

- Uma vez que a habilidade esteja disponível novamente, ela exige um novo “uso” para ser reativada. Isso é especialmente importante se levar algum tempo ou PF para ativar, ou se houver Uso Limitado, Requer Preparo (a habilidade agora precisa de preparação) ou Requer Recarga (o período *completo* de recarga deve passar).

Distração e Ferimentos

Interrupções mentais e físicas afetam apenas habilidades *ativadas ou desativadas à vontade* que exigem concentração constante; por exemplo, Controle, Controle da Mente, Ilusão, Telecinese e qualquer coisa modificada com Exige Concentrar. Se o personagem dessa habilidade tentar fazer um teste de defesa ativa ou de resistência (contra uma Atribulação, magia etc.), um teste de autocontrole para uma desvantagem mental, cair ou sofrer uma atribulação ou ferimento, ele deve fazer um teste de Vontade-3. Uma falha significa que ele perde o foco e sua habilidade é desativada. Se ele ficar mentalmente ou fisicamente atordoado, ou parar de se concentrar, sua habilidade é desativada automaticamente.

Inconsciência

A inconsciência acaba com os efeitos de todas as habilidades *ativas e ativadas ou desativadas à vontade*, exceto aquelas criadas a partir de vantagens que permanecem explicitamente ativadas após a ativação. Por exemplo, se Voo é desativada, e o personagem cai no chão, o Sentido de Monitoramento deixa de emitir radiação e habilidades que exigem concentração constante terminam (a menos que tenham uma “duração residual”, como Controle da Mente).

Enquanto inconsciente, é impossível ativar habilidades *ativas e transitórias*, como ataques e Talento Instintivo. No entanto, se alguém ficar inconsciente após usar uma habilidade como essa para gerar um efeito duradouro, o efeito não terminará antes que toda a sua duração termine. Em particular, Atribulação, Neutralizar, Obscurecer com Longa Distância e habilidades com Cíclico, Retardo, Atraso, ou Persistente sempre executam seu curso completo, a menos que de alguma forma sejam anuladas.

A inconsciência *pode* afetar uma habilidade *passiva e ativada ou desativada à vontade*. A maioria dessas habilidades permite que o personagem decida se elas ficam ativas ou não, ou se mantém o mesmo estado quando os personagens ficam inconscientes. Este é um efeito especial permanente, definido quando se compra a vantagem. Características como essas incluem Crescimento, Elasticidade, Encolhimento, Escudo Mental, Insustancialidade, Obscurecer, e vantagens como Abafador de Mana, Estática, e Invisibilidade, se tiverem Ativada ou Desativada à Vontade. As únicas exceções são Forma de Sombra, Metamorfose, e Pele Elástica, que desativam quando o personagem fica desacordado (mas veja *Uma Vez Ativa, Sempre Ativa*, pág. 109).

A inconsciência nunca afeta as habilidades *passivas e transitórias*; por exemplo, Sorte sem modificadores. Isso não afeta as habilidades *sempre ativas*,

embora algumas vantagens sempre ativas (por exemplo, Resistência a Dano e Lacrado) sejam mais valiosas do que outras (por exemplo, Visão Aguçada e Memória Eidética) quando inconscientes.

Interferência

Muitas habilidades — mas especialmente aquelas que pertencem a poderes — estão sujeitas a serem desativadas por interferência acidental ou deliberada.

Falhas Inatas

Algumas vantagens — por exemplo, Forma de Sombra e Metamorfose — exigem que o personagem especifique uma influência externa específica que cancela seus efeitos. Outras, principalmente Possessão, podem ter limitações especiais que introduzem essa fraqueza. Na presença de algo prejudicial relevante, a habilidade afetada desativa-se instantaneamente e não pode ser reativada até que a influência desagradável passe.

Anti-Habilidades

Se um inimigo usar Atribulação com Vantagem Anulada para remover uma habilidade específica, mesmo que seja passiva e sempre ativa, essa habilidade será desativada até que a Atribulação termine. Se ele usa Neutralizar para anular um poder, *todas* as habilidades desse poder são desativadas pelo período. Os efeitos duradouros perduram conforme explicado em *Inconsciência* (acima), mas não podem ser mantidos.



Habilidades Incapacitadas

O MJ pode decidir que heróis azarados podem sofrer “incapacitações” em suas habilidades, assim como sofrem distensões. Nesse caso, qualquer falha crítica ao usar uma habilidade *ativa* — ou para um uso ativo de uma habilidade *passiva* — exige uma verificação imediata de incapacitação. Trata-se de um teste de HT para habilidades físicas, ou de Vontade para habilidades mentais.

Um fracasso significa que a habilidade sofre uma incapacitação *temporária* — distensão física ou psíquica menor — e fica indisponível por minutos iguais à margem de fracasso. Faça um teste por minuto depois disso; um sucesso indica recuperação.

A falha crítica resulta em efeitos *duradouros*: a habilidade fica completamente indisponível por 1d meses. O MJ pode permitir o tratamento com perícias especiais — Medicina Esotérica, se a habilidade for baseada no chi, Ritual Religioso, se divino, etc. — para acelerar a recuperação, assim como a perícia Medicina funciona para membros incapacitados; veja *Duração de Lesões Incapacitantes* (pág. MB422).

A incapacitação é um acréscimo aos efeitos usuais da falha crítica. Para habilidades alternativas (pág. 11), observe que uma habilidade incapacitada prejudica todo o conjunto. As habilidades *passivas* são imunes a incapacitação, exceto durante usos ativos.

Poderees Incapacitados

Falhas críticas ao usar um esforço adicional (veja *Esforço Adicional*, pág. 160) ou ao realizar uma proeza (veja *Proezas*, pág. 170) com um poder pode prejudicar o *poder*. Faça um teste de HT se o modificador de poder for Biológico, Elemental, Natureza ou Super, ou de Vontade se for Chi, Divino, Espiritual, Mágico, Moral, ou Psíquico. O Mestre decide o teste para outros poderes. Os poderes cósmicos são imunes a incapacitações.

Uma falha ou uma falha crítica prejudica *todas* as habilidades do poder, conforme descrito acima. Faça o teste costumeiro para recuperação — novamente, para *todo o poder*. Tal como acontece com habilidades incapacitadas, o MJ pode deixar certas perícias acelerarem a recuperação.

Realismo vs. Glória

Em campanhas realistas, o Mestre pode decidir que a incapacitação *permanente* seja uma possibilidade. Use essas mesmas regras, mas leia “temporário” como “duradouro” e “duradouro” como “permanente”.

Em jogos otimistas, o oposto pode acontecer: a incapacitação é possível, mas nunca séria. Onde as regras indicam efeitos “temporários”, *não* ocorre incapacitação, enquanto os efeitos “duradouros” são apenas temporários.

A incapacitação *deliberada* (abaixo) funciona como de costume em ambos os casos.

Incapacitação Deliberada

Para incapacitar habilidades específicas, use Atribuição com Vantagem Anulada ou Neutralizar com Habilidade Única ou Precisão. Para incapacitar um poder, use Neutralizar *sem* Habilidade Única. Ambos são temporários, mas o MJ pode permitir uma “jogada declarada” que cause danos duradouros. O atacante terá um redutor de -4 em seu ataque (com Atribuição) ou teste de Vontade (para Neutralizar ou Atribuição com Imprecisão) se estiver focando uma habilidade, ou -8 se estiver focando um poder. Se a vítima não conseguir resistir, sua habilidade ou poder sofrerá incapacitação *duradoura*.

Ataques de Força Bruta: O MJ pode permitir que aqueles cujos poderes incluam Ataques Inatos os utilizem para atingir as habilidades de inimigos com o *mesmo* poder ou com um *diretamente oposto*. Tais ataques terão um redutor de -4. Se atingir, calcule o dano penetrante como de costume, mas em vez de convertê-lo em dano, compare-o com o custo em pontos da habilidade alvo. Considere apenas a habilidade mais cara de um conjunto de habilidades alternativas, além do custo total das vantagens relacionadas com Acompanhamento ou Interligação. Se o dano for igual ou superior aos pontos, a vítima deve fazer um teste de HT ou Vontade para evitar incapacitação. Esta regra combina especialmente com poderes psíquicos e superpoderes.

Efeitos do Modificador de Poder

Um modificador de poder pode especificar condições sob as quais *todas* as habilidades de um poder deixam de funcionar. Exemplos incluem:

Desvantagens Exigidas (pág. 21): A violação dos termos das desvantagens exigidas resulta na suspensão de todas as habilidades. A rapidez com que isso ocorre depende dos detalhes do modificador, mas, uma vez que isso ocorre, as habilidades são desativadas instantaneamente e seus efeitos, *incluindo* os “residuais”, acabam.

Energias do Ambiente (pág. 24): Se o personagem retirado de sua fonte de energia, suas habilidades cessarão de funcionar e serão encerradas imediatamente. Para efeitos contínuos, o Mestre deve observar como o poder define o fluxo de energia. Se a energia se mover da fonte, através do personagem, para o local dos efeitos, retirar o personagem encerrará seus efeitos. Se o usuário criar um canal *direto* da fonte até o local dos efeitos, os efeitos somente terminarão após a duração normal.

Limitações

Qualquer habilidade pode ter limitações que a desativam em determinadas circunstâncias. As mais comuns são modificadores de Acesso na situação, como “Somente à noite” ou “Somente durante o voo”. Se a situação mudar para uma onde a habilidade não funcione, ela será desativada *imediatamente*. Outras limitações comuns são Ambiental (pág. 110), que torna inútil a habilidade se o ambiente exigido desaparecer; Pacto, que encerra a habilidade se o personagem não cumprir sua parte no trato; e, é claro, Condição de Cancelamento (pág. 110). Em todos os casos, efeitos duradouros também são desativados, eles *não* duram todo o tempo.

PERDENDO O CONTROLE

É *possível* perder o controle sobre as habilidades. Elas podem ser ativadas ou desativadas inesperadamente, ficar completamente confusas ou até cair sob o controle do inimigo.

Apenas em Emergências e Incontrolável

Apenas em Emergências em uma habilidade transitória ou ativada ou desativada à vontade, significa que a habilidade opera apenas sob estresse. Se um PdJ aceitar esta limitação, o Mestre poderá ativar a habilidade afetada em uma emergência e desativá-la assim que o pe-

rigo tiver passado, sem o consentimento do *jogador*. Consulte Apenas em Emergências (pág. 100) para obter detalhes.



Incontrolável significa que a habilidade geralmente funciona — mas, em determinadas circunstâncias, ela pode ativar *ou* desativar, trocar alvos e ajustar efeitos variáveis de acordo com os desejos do personagem. Com Apenas Inconsciente, a habilidade *sempre* funciona dessa maneira. Para mais informações, consulte *Incontrolável* (pág. 104).

Nos dois casos, a ativação ou desativação involuntária é instantânea e absoluta: a habilidade do usuário de repente começa ou para de funcionar, e se parar, todos os efeitos duradouros param também.

Desvantagens e Atribuições

Aqueles sofrendo com desvantagens ou atribuições (págs. MB428–429) que os tornam incomumente voláteis ou erráticos podem ativar ou desativar inconscientemente habilidades ativas ou desativas à vontade, ou transitórias. O MJ decide quais habilidades são ativadas e quando elas são desativadas. Fúria e Atavismo por Estresse tendem a desencadear habilidades que ajudam a lidar

com a causa do estresse (tal como a limitação Incontrolável). Apetite Incontrolável desencadeia habilidades relacionadas à alimentação. Epilepsia e Sonambulismo — e a atribuição ataque epilético — podem ativar quase qualquer habilidade (o MJ escolhe ou testa aleatoriamente).

Para Flashback, Pesadelos ou Vozes Fantasmagóricas — ou a atribuição alucinação — o MJ deve dizer ao jogador o que seu personagem percebe e *deixá-lo* decidir quais habilidades ele usará. Isto ocorre no “mundo real”, quaisquer que sejam as consequências. Ele *pode* optar por não usar seus dons especiais... mas isso pode sair pela culatra se alguns dos perigos que ele enfrenta sejam reais!

Controle da Mente

Alguém sob a influência de Dominação, Controle da Mente, mágica Subjugar, hipnotismo cinematográfico ou efeito semelhante, pode ser direcionado a usar qualquer habilidade que ele conscientemente controla. Seu controlador pode ordenar que ele ative ou desative uma habilidade ativada ou desativada à vontade, ative uma habilidade transitória ou use uma habilidade ativa para qualquer feito que ela possa executar normalmente. Se o MJ estiver usando as regras opcionais para esforço adicional, proezas, etc., esses usos são considerados “normais”.

O controlador *não pode* pedir o impossível, no entanto. Nenhuma quantidade de influência mental pode desativar uma habilidade sempre ativa, fazer com que uma habilidade puramente passiva opere ativamente, acionar uma habilidade que está “desativada” devido à in-

terferência (pág. 155) ou incapacitação (pág. 156), ou ignorar uma limitação que restrinja a ativação (por exemplo, Apenas em Emergências ou Apenas Inconsciente) ou limite o uso (Uso Limitado, Requer Preparo, Requer Recarga, etc.).

Veja também que o controlador não está no controle *direto* das habilidades de seu escravo. Ele dá instruções a seus servos em seu turno; cada conjunto de ordens exige uma manobra Concentrar. Então sua vítima usa suas habilidades em *seu* próximo turno. Assim que o controle expira, o escravo recupera o controle de todas as suas habilidades, mesmo aquelas ativadas enquanto escravizado.

Possessão

Algumas formas de controle — como Possessão e a mágica Controle de Pessoa — dão ao personagem o domínio sobre o corpo do alvo, não sua mente. Enquanto “dentro” de sua vítima, ele desfruta de todos as habilidades físicas de seu títere e de suas próprias habilidades mentais, mas as habilidades mentais de seu anfitrião e suas próprias habilidades físicas ficam *inacessíveis*. No caso de troca de corpos, essas diretrizes aplicam-se igualmente ao alvo: ele tem suas próprias habilidades mentais, e as físicas do seu possuidor. Para mais informações, veja *Transferência Mental* (pág. MB296).

Quando a possessão termina, cada parte recupera suas próprias habilidades. Efeitos contínuos ancorados em qualquer corpo (por exemplo, náusea ou membros incapacitados) permanecem nesse corpo. Aqueles vinculados a uma mente (por exemplo, penalidades de IQ ou Controle da Mente em andamento) seguem com essa mente.

TESTES BEM-SUCEDIDOS PARA HABILIDADES

A maioria das habilidades ativas exigem um teste bem-sucedido por uso (embora seus efeitos geralmente levem a testes adicionais). O MJ às vezes também testa em segredo para habilidades passivas. Todos esses testes funcionam como explicado nas páginas MB343–349, com alguns detalhes adicionais.

Nível de Habilidade Básico

O NH básico de uma habilidade é o atributo, característica secundária ou perícia especificada na descrição da vantagem subjacente — ou por Baseado em (Atributo Diferente), Impreciação ou Exige Teste de (Atributo), se a habilidade tiver um desses modificadores

— mais o Talento com o poder da habilidade. Veja *Usando Habilidades com Perícias* (pág. 161) para outras opções.

Modificadores e Níveis de Habilidade Efetivos

Para encontrar o NH *efetivo*, comece com o NH básico e adicione todos os modificadores relevantes do texto da vantagem, mais qualquer modificador que o MJ exija para a dificuldade da tarefa específica (veja *Dificuldade da Tarefa*, pág. MB345). As regras de *Tempo Gasto* (pág. MB346) nunca se aplicam ao uso de habilidades. Pode haver modificadores adicionais se usar regras opcionais, como *Feitos Variados* (pág. 158) e *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161).

Sucesso e Fracasso

Um *sucesso* significa que a habilidade é ativada e funciona como pretendido. Em caso de *sucesso decisivo*, aplique todos os benefícios especiais mencionados na descrição da vantagem e ignore o custo de PF da habilidade (se houver).

Um *fracasso* significa que a habilidade não é ativada. Você pode tentar novamente, mas se usar a regra opcional *Tentativas Repetidas* (pág. 159), essas tentativas futuras serão mais difíceis. Em uma *falha crítica*, você perde 1d PF além do custo usual de PF (se houver) e pode incapacitar sua habilidade; consulte *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156).

Casos Especiais

Habilidades Resistível: Qualquer habilidade que exija que o usuário faça uma Disputa Rápida com a vítima é *resistível*. Isso inclui a maioria das habilidades de influência mental (por exemplo, Controle da Mente) e todas as Imprecações. O personagem deve obter um sucesso para ativar sua habilidade e vencer a Disputa Rápida para afetar seu alvo (veja *Testes de Resistência*, pág. MB348). A Regra do 16 sempre se aplica (veja pág. MB349), e as habilidades resistíveis nunca derrotam automaticamente a resistência do alvo — mesmo em um sucesso decisivo (uma grande diferença das *Mágicas Resistíveis*, pág. MB241).

Ataques: Ataque Inato, Atribulação, Retenção, e habilidades com o modificador Longa Distância são ativados *automaticamente*, a menos que eles tenham a ampliação Imprecação. O personagem deve fazer um teste da perícia Ataque Inato (pág. MB183), mas como um teste de ataque, não um teste de ativação. Somente o Talento e os modificadores de combate comuns se aplicam. Trate o sucesso decisivo ou a falha crítica da maneira normal; *ignore* suas regras especiais para habilidades.

O PAPEL DO TALENTO

O Talento com um poder atua como um bônus o sucesso de todos os testes contra atributos, características secundárias ou perícias para usar as habilidades do poder. Isso inclui testes para ativar, atacar, controlar ou defender com essas habilidades. Isso *não* inclui testes de dano, testes de reação (exceto para Aliados com Invocável, e Patrono com Altamente Acessível), testes de aparência para PdMs Associados comprados como habilidades, testes exigidos por limitações ou testes feitos pelo alvo da habilidade. Para detalhes adicionais, consulte *Preços para Talentos* (pág. 29).

Algumas habilidades, especialmente passivas, raramente exigem testes bem-sucedidos. O MJ deve tentar tornar o Talento útil com essas, pelo menos ocasionalmente — na maioria das vezes, dando um bônus a uma perícia associada. Se a habilidade *nunca* exigir um teste, é aceitável violar as regras e aplicar outro tipo de bônus. Algumas sugestões:

- **Habilidades que complementam perícias:** Se o MJ achar que um herói talentoso pode empregar sua habilidade para melhorar suas chances de sucesso em uma tarefa, ele pode deixá-lo adi-

cionar seu Talento ao NH de seu teste para essa tarefa. Isso é cumulativo com qualquer bônus básico que a vantagem ofereça a usuários não talentosos. *Exemplos:* Camaleão, Invisibilidade e Silêncio beneficiariam testes de Furtividade (tal como Forma de Sombra, mas apenas no escuro); Pele Elástica e Morfose ajudariam nos testes de Disfarce; Controle do Metabolismo ajudaria os testes de Dissimulação para fingir a morte; Arremedo ajudaria os testes de Dissimulação ou Arremedo para se passar por alguém; e Terror melhoraria os testes de Intimidação.

- **Habilidades de suporte à vida:** se um poder concede habilidades de suporte à vida, os personagens que possuem essas habilidades podem ter controle subconsciente suficiente sobre o poder para adicionar seu Talento à HT ao resistir a ataques ou perigos aos quais as habilidades poderiam razoavelmente se opor. *Exemplos:* Tolerância a Ferimentos (Difuso) pode permitir que o Talento ajude em um teste de resistência contra Atribulação (Vantagem, Insubstancialidade), enquanto a Tolerância à Radiação justificaria a adição de Talento aos testes de HT contra os efeitos da radiação.

- **Habilidades de movimento:** Adicione o Talento aos testes para realizar manobras ou acrobacias, ou evitar fadiga ou acidentes ao usar as habilidades de movimento de um poder. *Exemplos:* Voo para Acrobacia Aérea e Voo; Anfíbio para Acrobacia Aquática e Natação; Dobra para Percepção do Corpo; Super Escalada para Escalada; Super Salto para Salto; e Deslocamento Ampliado (Solo) para Corrida.

- **Transformações físicas:** Aqueles que podem alterar sua forma física podem adicionar o Talento aos testes para resistir a mudanças *involuntárias* do mesmo tipo ou opostas e subtraí-lo das penalidades que sua transformação ajudaria a evitar. *Exemplos:* Morfose justificaria um bônus para resistir a mágicas de metamorfose indesejadas; Encolhimento explicaria um bônus para resistir à Atribulação (Vantagem, Crescimento); e Elasticidade ajudaria a cancelar penalidades ao NH de Mecânica ao reparar mecanismos de difícil acesso. O MJ também pode querer aumentar a taxa na qual Crescimento, Encolhimento e Elasticidade ajustam o Modificador de Tamanho de ± 1 a $\pm(\text{Talento} + 1)$ por segundo.

- **Habilidades que alteram a realidade:** Cada uso de uma habilidade que produz uma mudança direta na realidade recebe um bônus igual ao Talento no *primeiro* teste que ele influencia. *Exemplos:* Sorte, Serendipidade e Super Sorte.

- **Sentidos:** Adicione o Talento aos testes de Sentidos afetados pelas habilidades sensoriais de um poder. *Exemplos:* Audição Discriminatória e Superaudição para testes de Audição; Sentido de Vibração para testes de Percepção; e Infravisão e Visão Microscópica para testes de Visão.

- **Partes do corpo ativáveis:** Adicione o Talento aos testes de HT para evitar incapacitação ou danos às partes do corpo adicionados por um poder, e aos testes de DX que seriam ajudados pela extensão ou retração de partes do corpo (mas nunca para *ataques*). *Exemplos:* Garras, Braços Adicionais ou Golpeadores.

Consulte os tópicos *Potencialização* no capítulo 2 para obter muitas sugestões específicas. *Esforço Adicional* (pág. 160), *Defesa com Poderes* (pág. 167), *Talento como Resistência* (pág. 169) e *Proezas* (pág. 170) descrevem outras situações em que o Talento dá um bônus.

A maioria das regras deste capítulo é *opcional*, o MJ pode aplicá-las ou não, conforme a campanha. No entanto, como os Talentos dão aos que usam os poderes uma vantagem significativa sobre aqueles com vantagens “instintivas”, são recomendadas as regras *Feitos Variados* (abaixo) e *Tentativas Repetidas* (pág. 159) para impedir que os jogadores se perguntem por que um modificador de poder deveria dar um *desconto* nos custos de vantagens.

FEITOS VARIADOS

Na ficção, aqueles com poderes — especialmente psis e supers — muitas vezes acham difícil usar seus poderes para realizar tarefas simultaneamente. Para fazer com que poderes funcionem assim, o MJ pode aplicar a seguinte regra:

Todas os testes para usos ativos das habilidades de um poder terão um redutor de -1 por habilidade ativa já “ativada”.

As habilidades transitórias recebem penalidades pelas habilidades “ativadas”, mas nunca as causam, mesmo que tenham efeitos duradouros. Nenhum uso passivo de habilidades recebe *ou* causa uma penalidade por múltiplos feitos. Penalidades acumulam apenas para habilidades dentro de um poder; eles nunca “cruzam” entre poderes. Por fim, essas penalidades não são cumulativas com as definidas para usos múltiplos de algumas vantagens (por exemplo, Controle da Mente e Telecomunicações); elas são uma generalização dessas penalidades para *todas* as habilidades de um determinado poder.

Exemplo: Revok possui Telepatia e Psicocinese. Suas habilidades telepáticas incluem Atribulação, Controle da Mente, Diapsiquia, Empatia, e Escudo Mental. Suas habilidades de PC são Ataque por Contusão e Telecinese.

Revok contata um aliado usando Diapsiquia. Como ele não tem habilidades telepáticas “ativadas”, ele faz o teste sem penalidade. Depois de estabelecer contato, ele usa o Controle da Mente em um inimigo; esta ação terá um redutor de -1 para Diapsiquia. Deixando ativas as duas habilidades, ele continua atacando um inimigo com Atribulação. Ele faz o teste com redutor de -2 para as duas habilidades. No entanto, se ele atordoar seu alvo, ele *não* terá redutor de -3 em outras tarefas até que sua vítima se recupere, porque efeitos transitórios residuais não contam como ativos.

Revok não teria penalidade para atacar com Ataque por Contusão ou Telecinese, porque elas são psicocinéticas, não telepáticas. Ele também não tem penalidade se o Mestre fizer um teste em segredo para Empatia para ver se ele percebe que seu aliado está sob controle mental, porque esse é um uso passivo. Ele teria uma penalidade de -2 para realizar um “monitoramento” ativo. E ao longo de tudo isso, o Escudo Mental de Revok não penalizaria nenhuma tarefa, porque é passiva.

TENTATIVAS REPETIDAS

Muitos heróis fictícios, confrontados com desafios a seus poderes, ficam desesperados e cansados se suas habilidades falharem. Isto é especialmente verdade no caso de super-heróis de quadrinhos, psis cinematográficos e artistas marciais movidos pelo chi. A regra a seguir reproduz esse efeito.

Quando o teste para ativar uma habilidade ativa falha, o usuário pode esperar cinco minutos e tentar novamente sem nenhuma penalidade. Se ele tentar esse *feito em particular* antes disso, essa é uma “tentativa repetida” (veja pág. MB348) e custa 1 PF. Além disso, o redutor para a segunda tentativa é de -1. Se esse esforço falhar, ele pode gastar 1 PF e tentar novamente com redutor de -2, e assim por diante, até que desmaie devido à perda de PF ou seu NH efetivo caia abaixo de 3, quando o sucesso é impossível.

Se uma tentativa repetida for bem-sucedida, tentativas posteriores com esse feito não custam PF nem pioram as penalidades ao NH. No entanto, a penalidade *atual* ao NH permanece até

que o personagem aguarde cinco minutos completos. O que isso representa depende do poder: deixar a interferência sobrenatural ao redor do alvo dissipar, acalmar a mente ou o corpo ou simplesmente recuperar a confiança.

Apenas tentativas sucessivas do mesmo feito são tentativas repetidas. Isso significa tentar a *mesma* habilidade no mesmo alvo ou em um *idêntico*, independentemente das mudanças nas circunstâncias físicas (distância, velocidade, etc.). O uso repetido de uma habilidade que requer uma Disputa Rápida (por exemplo, Controle da Mente ou qualquer coisa com Imprecação) são sempre tentativas repetidas ao tentar afetar o mesmo alvo. Tentar criar fogo no mesmo ponto também envolveria o *mesmo* alvo.

Tentar desviar duas flechas envolveria alvos *idênticos*. Tentar levitar duas pistolas seguradas por bandidos também seria. Tentar afetar os próprios

bandidos não seria, no entanto — dois seres sapientes nunca são idênticos, a menos que sejam Duplicatas (veja *Duplicação*, pág. MB55).

Testes *bem-sucedidos* consecutivos para o mesmo feito nunca são tentativas repetidas. Enquanto o personagem continuar tendo sucesso, ele poderá fazer a mesma coisa indefinidamente, sem penalidade. Testes de habilidades *passivas* também não sofrem penalidades por tentativas repetidas. Testes baseados em DX para acertar com *ataques* também são isentos, porque não são testes de ativação.

Quando uma vantagem que já especifica os efeitos de tentativas repetidas, por exemplo, Leitura da Mente ou Sonda Mental, faz parte de um poder que usa essa regra, aplique as piores penalidades, o maior custo de PF e a espera mais longa entre os usos. Não “empilhe” os dois conjuntos de efeitos.

Habilidades e Esforço

Do mito antigo aos quadrinhos modernos, a maioria dos grandes heróis pode usar seus dons especiais por *horas* antes de cansar. É por isso que poucas habilidades custam PF, exceto tentativas repetidas ou esforço extra — mesmo 1 PF por uso cansaria todos em segundos, exceto os mais em forma. Os heróis fictícios por fim acabam se cansando. Para representar isso, o Mestre pode cobrar PF após o uso prolongado.

Combate: Avalie o custo de PF para uma batalha de acordo com *Participando de uma Batalha* (pág. MB426), mas adicione 1 PF para combatentes que ativaram habilidades em si mesmos (por exemplo, Dobra ou Insustentabilidade), ou 2 PF para aqueles que usaram habilidades para afetar o ambiente ou outra pessoa (por exemplo, Ataque Inato ou Controle).

Deslocamento: Viagens de longa distância com a maioria das habilidades de movimento (Escavação, Super Escalada, Voo, etc.) e viagens extracorpóreas com habilidades que possuem o modificador Projeção, incorrem no mesmo custo de PF que as caminhadas. A velocidade máxima de deslocamento — e *todo* o deslocamento através de objetos sólidos usando Insustentabilidade ou Interposição — tem o mesmo custo de PF que a corrida. Consulte *Custos em Fadiga* (pág. MB426) para detalhes.

Outro Uso Intensivo: O uso de habilidades de alta intensidade, com apenas um ou dois segundos entre os testes, custa 1 PF por *minuto*. *Exemplos:* Um psi em um aeroporto usando Leitura da Mente em todos os que descem de um avião; um super usando seus raios de energia para abrir caminho através de uma montanha.

Uso Prolongado: O uso de baixa intensidade, mas relativamente constante, custa 1 PF por *hora*. *Exemplos:* Uma missão secreta durante a qual o herói usa Super Salto para pular uma cerca, ativa a Invisibilidade para evitar guardas e abre uma fechadura usando Telecinese; um pesquisador superpoderoso usando Detectar em vez de sensores tecnológicos para executar análises de laboratório.

O MJ deve renunciar a esses custos de PF se as únicas habilidades usadas tiverem a limitação Uso Limitado ou forem armas embutidas com um número finito de tiros. Essas habilidades consomem “usos”, não o suprimento interno de energia do personagem. Armas embutidas sem limite específico de tiros não recebem sua isenção, porque dependem do poder do personagem.

ESFORÇO ADICIONAL

O MJ pode permitir que os heróis ultrapassem os limites de habilidades *ativas*, pagando PF — o tanto que pagariam com esforço adicional para correr mais rápido, levantar mais peso, etc. (veja *Esforço Adicional*, pág. MB356). Cabe ao MJ permitir esforços adicionais para todas as vantagens, apenas para exóticas ou sobrenaturais, ou apenas para habilidades que pertençam a poderes.

Em todos os casos, se uma vantagem oferecer regras específicas para um esforço adicional, use essas regras. Por exemplo, Clarissenciência permite que o personagem pague 2 PF por minuto para dobrar sua distância sem um teste de Vontade, e Dobra permite que o personagem troque mais de 4 PF por um bônus em seu teste de ativação.

Trocar Fadiga por Efeito

Esforços adicionais podem aumentar o “produto” bruto de qualquer habilidade ativa com um efeito *quantificável* além do seu sucesso. Exemplos incluem:

- *Dano*, para Ataque Inato.
- *Nível*, para Atribuição, Controle, Controle Térmico, Criar, Obscurecer, Sanguessuga, etc.
- *ST*, para Retenção ou Telecinese (bônus de ST, para ST de Golpe ou ST de Levantamento).
- *Velocidade máxima*, para habilidades de movimento (Escavação, Voo, etc.), depois de multiplicada por qualquer Deslocamento Ampliado.

O MJ também pode permitir um esforço adicional para certas habilidades passivas; por exemplo, RD com Campo de Força (esforço adicional aumentando a DR) e ataques com Aura (o esforço adicional funciona como de costume em Ataque Inato, Atribuição, etc.). Ele também pode permitir que amplie as habilidades passivas para um Bloqueio com Poder (pág. 168). Em um jogo de supers de alto poder, ele poderia até aumentar temporariamente os pontos de uma entrada de Habilidades Modulares.

Para usar um esforço adicional, faça um teste de Vontade com redutor de -1 por aumento de 5% no efeito ou fração; por exemplo, Atribuição 9 representa 12,5% mais efeito do que a Atribuição 8, por isso exigiria uma rolagem com -3. O bônus máximo para o efeito é de 100%, com redutor -20 para Vontade.

Modificadores: +5 nas situações descritas em *Apenas em Emergências* (pág. 100), independentemente da habilidade

ter essa limitação. Ao contrário do esforço adicional comum, não há penalidade pela falta de PF — em gêneros heroicos, heróis que estão em perigo e quase exaustos parecem *mais capazes de ter sucesso em um esforço adicional!* Se estiver usando um poder, adicione um bônus igual ao seu Talento.

Tendo ou não sucesso, o esforço adicional custa PF. Feitos instantâneos (por exemplo, ataques) custam PFs fixos por uso. Para habilidades que precisam ser mantidas (Controle Térmico, Telecinese, Voo, etc.), faça o teste acima uma vez por minuto de uso contínuo e pague 1 PF *por teste*. Caso faça diferença, os PF devem ser gastos após o teste de Vontade e antes do teste para usar a habilidade.

Um sucesso significa que o personagem obtém o aumento desejado no efeito. Isso não garante sucesso *no uso* de sua habilidade; ele ainda pode falhar no teste de Ataque Inato e errar seus Raios do Destino extremamente poderosos. Em um sucesso decisivo, ele não precisa pagar PF pelo esforço adicional.

Fracassar significa que o personagem alcança apenas o que teria conseguido sem esforço adicional. Em uma falha crítica, o ele força demais sua ha-

bilidade. Ela faísca por um segundo, seu ataque é um fracasso, seu campo de força não fornece RD, seu voo é interrompido no ar, etc., e a tarefa que o personagem estava tentando *falha*. Ele também deve verificar se houve incapacitação, conforme explicado em *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156). Este teste é para *todo o seu poder* se sua habilidade fizer parte de um poder. Um fracasso indica incapacitação temporária; a falha crítica, incapacitação duradoura.

Trocar fadiga por efeito é impossível para habilidades passivas que não sejam as descritas acima, mesmo para usos ativos; habilidades que *já* unem o efeito ao gasto de PF, como Cura; e habilidades com efeitos não quantificáveis, como Canalização.

Máquinas e Efeito Adicional: Personagens com a metacaracterística Máquina (pág. MB262) não podem usar esforço adicional, mas o MJ pode abrir uma exceção em campanhas com mecha de superciência ou naves espaciais de óperas espaciais. Comece com as regras acima, substitua o teste de Vontade por um de HT e marque os custos de PF contra HT. Para máquinas com operadores, o MJ pode substituir o teste de Vontade por



um teste de habilidade (de Engenharia, Pilotagem, etc.), baseando o NH no HT da *máquina* em vez da DX ou IQ do *operador* (veja *O Uso de Perícias com Outros Atributos*, pág. MB172). Lide com perdas de HT e reparos feitos para revertê-las, como se fosse pela falta de manutenção (veja *Manutenção*, pág. MB485).

Esforço Adicional Divino: Em campanhas destinadas a imitar épicos heroicos e quadrinhos exagerados, o Mestre pode permitir que os heróis troquem mais de 1 PF para obter um efeito adicional. Use as mesmas regras, mas multiplique o bônus do efeito pelos

PF gastos e ignore o limite de 100% no bônus. Por exemplo, um herói que faz um teste de Vontade-3 pode queimar 1 PF para ter 15% mais efeito... ou 10 PF para ter 150% mais efeito. Isso aumenta muito o poder dos heróis com grandes Reservas de Energia (pág. 119). Manuseie com cuidado!

Trocar Fadiga por NH

Em vez disso, o personagem pode colocar um esforço adicional em foco e concentração para ganhar um bônus único para um teste bem-sucedido. Isso

custa 1 PF por +1 ao NH, até um máximo de +4. Como esse uso de esforço adicional realmente *aumenta* o controle, não há risco de uma falha catastrófica. Cabe ao MJ se o personagem pode combinar isso com a troca de fadiga por efeito.

Esta opção está disponível para qualquer habilidade *ativa* que exija um teste para ser ativada, ou uma Disputa Rápida com o alvo. Habilidades passivas não podem usá-la. Nem as habilidades que exigem um teste de ataque em vez de um para ativar — a opção equivalente para ataques é o Ataque Total (Determinado).

USANDO HABILIDADES COM PERÍCIAS

Geralmente, quando uma vantagem e uma perícia interagem, a vantagem concede um bônus passivo à perícia (por exemplo, Olfato Discriminatório concede +4 à Rastreamento) ou a perícia vem logo após a vantagem (por exemplo, Percepção do Corpo ajuda a se recuperar após Dobra). É raro as duas trabalharem juntas *ativamente*, enfrentando a tarefa como uma equipe.

Este não precisa ser o caso. Supers frequentemente exploram perícias mundanas para colocar suas habilidades em novos e inesperados usos, os lendários artistas marciais têm muitos dons que confundem a linha entre o estudado e o inato; os ferreiros divinos incorporam grande poder e habilidade prodigiosa em seu ofício, e assim por diante. Essas regras são para Mestres que desejam essas coisas em sua campanha.

PERÍCIAS APRIMORANDO HABILIDADES

O conhecimento mundano pode fornecer informações sobre como trazer recursos sobre-humanos para resolver um problema. Se o Mestre concordar, quando um herói aplicar uma habilidade a uma tarefa que ele poderia realizar usando uma perícia mundana, ele pode tentar um teste contra seu NH — baseado no atributo que controla a *vantagem* (veja *O Uso de Perícias com Outros Atributos*, pág. MB172) — se isso fosse melhor do que seu teste usual para a habilidade. Por exemplo, em vez de usar a IQ para usar Cura, ele pode fazer um teste de Medicina Esotérica baseado na IQ. Se o Talento afetar a habilidade, também afetará esses testes especiais de perícia.

Abaixo está uma lista de vantagens que podem se beneficiar das perícias. Não é uma lista definitiva, os jogadores podem criar novos e criativos usos para suas perícias. No entanto, o MJ só deve permitir o uso da perícia se, em sua opinião, a habilidade fornecer uma ferramenta milagrosa que alguém com o treinamento adequado possa realmente usar melhor do que alguém sem treinamento.

Arremedo: A perícia Arremedo pode substituir a IQ ao imitar sons associados à especialidade apropriada (Chamado dos Pássaros, Fala, ou Sons de Animais).

Ataque Inato: Use Entrada Forçada para abrir portas, ou Explosivos (Demolição) para mandar as coisas pelos ares.

Controle: Quase qualquer perícia artesanal — Alvenaria, Carpintaria, Ferreiro, etc. — pode substituir a IQ ao modelar materiais adequados.

Controle da Mente: Muitas perícias podem substituir a IQ: Adestramento de Animais para afetar animais, Hacking de Computador para controlar computadores (exige Apenas Cibernético ou Cibernético), Hipnotismo quando a habilidade tiver a limitação de Sugestão, ou Lavagem Cerebral se estiver usando a ampliação Condicionamento.

Criar: Alquimia, Física, ou Química podem substituir a IQ ao usar o modificador Transmutação.

Cura: A Medicina ou Medicina Esotérica podem substituir a IQ ao curar PV perdidos, ou doenças. Use Cirurgia para reparar membros incapacitados.

Detectar: Muitas perícias podem substituir a IQ ou os testes de *análise*. Use Diagnóstico para doenças, Física para radiação, Metalurgia para metais, Química para produtos químicos, Tau-matologia para magias, etc.

Dobra: Navegação (Hiperespaço) pode substituir a IQ se Dobra tiver a limitação Hiper salto.

Fé Verdadeira: Use Exorcismo no lugar de Vontade se a entidade que está sendo repelida for suscetível ao exorcismo. Ritual Religioso também pode funcionar, se o personagem reservar um tempo para realizar um ritual.

Ilusão: Artista (Ilusionismo) pode substituir o teste de IQ na maioria dos casos — mas se a habilidade tiver a ampliação Mental, use Psicologia.

Intuição: Quase *qualquer* perícia de conhecimento baseada em IQ pode substituir a IQ ao lidar com informações relevantes para essa perícia (por exemplo, Navegação, ao decidir qual caminho seguir).

Língua Ferina: Normalmente exige Oratória, mas o Mestre pode permitir Poesia ou Canto — ou até Kiai, para gritar insultos!

Psicometria: Criminologia, Pesquisa Forense, Revistar, etc. podem substituir a IQ para tentativas *ativas* de buscar pistas sobre eventos passados em um local. Um sucesso fornece visões apropriadas para a perícia: motivos para Criminologia, itens para Revistar, e assim por diante.

Retenção: Se o ataque envolver teias, trepadeiras, etc., use Habilidade com Nós para prender um prisioneiro e deixá-lo fora de combate.

Sonda Mental: Interrogatório pode substituir a IQ ao sondar seres vivos. Ao sondar um computador (exige Apenas Cibernético ou Cibernético), use Hacking de Computador.

Telecinese: Perícias adequadas baseadas em DX *sempre* funcionam remotamente por meio dessa vantagem.

Terror: Intimidação pode substituir Vontade ao usar a ampliação *Ativa*.

HABILIDADES APRIMORANDO PERÍCIAS

O *Módulo Básico* define muitos bônus de perícias para habilidades passivas. A maioria deles se aplica sempre; o personagem não precisa *fazer* nada. As habilidades ativas também podem simplificar certas tarefas — mas exigem uso consciente, e só dão bônus *se funcionarem*. Por exemplo, Telecinese dá +4 a tarefas que se beneficiam da Destreza Manual Elevada (uma característica passiva que sempre funciona)... *se* o personagem fizer um teste de IQ para usar sua TC corretamente. O problema é que as habilidades ativas podem falhar — às vezes desastrosamente — e aplicar penalidades. Isso as torna mais como uma aposta.

Os jogadores são encorajados a criar maneiras interessantes das habilidades auxiliarem as perícias. Para fornecer um bônus real, uma habilidade deve ser uma ferramenta adequada para a perícia e para a tarefa em questão. Isso depende um pouco do mundo do jogo — os super-heróis de quadrinhos costumam usar suas habilidades de maneiras que não se adequariam a um cenário de fantasia mítica e vice-versa — mas como sempre, a palavra do MJ é final.

Depois que o MJ e o jogador concordarem com o que está sendo tentado, o personagem faz o teste normalmente para ativar sua habilidade. As habilidades que estão sempre ativas — por exemplo, Ataque Inato, Controle Térmico, Obscurecer, Telecinese, e Voo — exigem um teste de IQ para direcioná-las. Se o MJ permitir que as perícias ampliem as habilidades, o personagem poderá fazer um teste da perícia, mas essa *não pode* ser a perícia necessária para ganhar um bônus por um sucesso. O Talento, se houver, se aplica como de costume.

Em caso de sucesso, o personagem recebe um bônus ao NH para essa tarefa: +2 se sua habilidade fizer o que os equipamentos mundanos de boa qualidade fariam, ou +4 se sua ajuda for realmente milagrosa (decisão do MJ). Habilidades inapropriadas não implicam em bônus ou penalidade. Esses bônus *não são* os mesmos que são dados em *O Papel do Talento* (pág. 158). O personagem recebe um bônus igual ao Talento somente quando sua habilidade é passiva e ajudaria sua perícia sem um esforço consciente, ou ao tentar um teste de perícia *porque* o personagem está usando uma habilidade. O personagem recebe um bônus por aprimorar uma perícia apenas quando optar por envolver uma de suas habilidades em uma tarefa mundana que, de outra forma,

não tem nada a ver com seus poderes. Os dois nunca se “empilham”.

Em um sucesso decisivo, o teste da perícia é automaticamente bem-sucedido (não se preocupe em fazer um teste) se o NH efetivo for 3 ou mais. O personagem pode optar pelo bônus acima,

se quiser tentar um sucesso decisivo — mas, se fracassar, ele falhará. Se o NH efetivo era 2 ou menos, adicione +2 ou +4 e faça o teste normalmente se isso aumentar o NH efetivo para 3 ou mais. Se o NH final for menor que 3, mesmo com o bônus, a tarefa permanecerá impossível.

Perícias Para Todos

Em muitos contextos, os poderes precisam de treinamento para serem úteis. Conforme explicado em *O Aprendizado de Poderes* (pág. 35), o MJ pode exigir que os indivíduos com poderes treinem, se desejarem adicionar ou melhorar as habilidades. Outra opção totalmente compatível é associar cada uma das habilidades de um poder com sua própria “perícia do poder”. Os heróis podem aprender perícias do poder por tentativa e erro (típico de superpoderes), ou buscar treinamento de mestres anciãos (tradicionais para poderes chi, espirituais, e mágicos), academias (apropriados para psi e poderes mágicos) ou mosteiros (especialmente para chi ou poderes divinos).

Ao usar esta opção, existe uma perícia do poder para qualquer habilidade — passiva ou ativa — que exija um teste de ativação (não apenas um teste de ataque). Esta é uma perícia Difícil, com o mesmo nome da vantagem subjacente e baseada em seu atributo dominante. Aqueles que possuem a habilidade devem fazer um teste da perícia associada para usá-la. Personagens sem a perícia fazem o teste pelo valor predefinido: (atributo dominante) -6. O Talento beneficia o uso com a perícia e com o valor predefinido. Os indivíduos que não têm a habilidade não podem aprender sua perícia ou usá-la com o valor predefinido, mesmo se tiverem o poder correto e um alto nível de Talento.

Exemplo: Cura é baseada na IQ. Se o mestre exige perícias para usar poderes psi, um curandeiro psíquico com Cura deve fazer um teste de Cura (IQ/Difícil) para usar sua habilidade — ou com IQ-6, se não tiver a perícia. Em ambos os casos, seu Talento para Cura concederá o bônus.

O MJ decide quais poderes exigem perícias e para quais habilidades. Isso *não afeta* o custo de modificadores de poder ou Talentos, pois os inconvenientes de curto prazo equilibram os benefícios de longo prazo. Aqueles sem a perícia têm uma grande penalidade (-6 por operar com o valor predefinido) em relação a indivíduos com habilidades ou poderes “instintivos” que não exigem perícias. Até os que conhecem a perícia têm uma pequena penalidade em níveis baixos (-2 ou -1 com apenas 1 ou 2 pontos na perícia). Por fim, eles podem comprar a perícia que quiserem, permitindo que eles façam feitos muito além das capacidades daqueles limitados apenas à atributos e Talentos.

Técnicas do Poder

Outra opção é deixar que os heróis “recomprem” as penalidades que certas vantagens atribuem a feitos específicos. Cada um desses usos especializados se torna uma técnica Difícil (veja *Técnicas*, pág. MB229) que assume como valor predefinido o atributo dominante na penalidade indicada na descrição da vantagem. O portador da habilidade pode melhorar isso como qualquer outra técnica, mas não pode exceder o atributo dominante. Se estiver usando perícias de poder, as técnicas do poder são predefinidas com a mesma penalidade e não podem superar o NH da perícia do poder.

Exemplo: Cura tem redutor de -6 para reparar um membro incapacitado. O MJ pode permitir que um curandeiro aprenda Reparar Membro como uma técnica Difícil. Como esta tarefa tem o redutor de -6, o valor predefinido de Reparar Membro é IQ-6. Não pode exceder a IQ ou a o valor predefinido+6 (7 pontos). Se estiver usando perícias de poder, a valor predefinido é Cura-6 e a técnica não pode exceder o NH em Cura.

Por opção do MJ, mesmo aqueles sem poderes podem aprender *técnicas* do poder, se possuírem habilidades adequadas, mas apenas os com poderes podem ter Talento e *perícias* de poder.

Os jogadores são encorajados a criar maneiras interessantes das habilidades auxiliarem as perícias. Para fornecer um bônus real, uma habilidade deve ser uma ferramenta adequada para a perícia e para a tarefa em questão.

vel. Tudo isso considera uma habilidade apropriada, mas em uma campanha desprestigiada, o MJ pode permitir que uma habilidade *inadequada* conceda +1 em um sucesso decisivo, se a explicação for suficientemente inteligente.

Em um fracasso, a tentativa é com redutor de -1. Se torna -2 se a habilidade usada for, na opinião do Mestre, inapropriada. Em uma falha crítica, o teste da perícia *também* falha criticamente, independentemente no NH efetiva — e se a habilidade for inadequada, os resultados também devem ser *embaraçosos* (-2 para os testes de reação e Influência com as testemunhas).

Alguns exemplos (esta lista não é definitiva!):

Arremedo: +2 nos testes de Dissimulação ao se passar por outra pessoa.

Clarissenciência: +2 para Arrombamento, Cirurgia, Diagnose, e perícias similares em situações em que seria capaz de ver o *interior* do alvo. Isso é equivalente a uma máquina de raios X ou endoscópio. Ser capaz de ver todas as cartas em um jogo de cartas é o suficiente para receber +4 em Jogos de Azar.

Controle: Veja *Controle em Combate* (pág. 91) para consultar os bônus.

Criar: +2 em Alquimia, Farmácia, Química, Venefício, e perícias relacionadas se usar uma especialização de Criar que possa produzir substâncias úteis sob demanda. Isso é tão útil quanto um laboratório bem abastecido.

Detectar: +2 em Observação, Perícia Forense, Prospecção, Revistar, etc., ao procurar *intencionalmente* qualquer coisa que o sentido possa encontrar. Um bônus semelhante se aplica a Eletricista ao usar Detectar (Eletricidade) para rastrear a fiação. Isso é comparável a um sensor portátil (por exemplo, um detector de metais).

Dobra: +4 nas tentativas de Perseguição a pé, se usada para contornar multidões, observar seu alvo de telhados, etc. o Mestre deve exigir um teste de Dobra por teste de Perseguição.

Ilusão: Usar Ilusão para projetar gráficos, imagens e outras mídias dá +2 a testes de Oratória, Pedagogia, etc. durante reuniões e apresentações.

Leitura da Mente: +2 para as perícias de Influência, Estratégia, Tática, ou em situações em que saber o que o alvo

está pensando seria útil. Esse bônus aumenta para +4 em Adivinhação, ou Detecção de Mentiras, não acumulável com +3 pela Empatia (é uma versão mais avançada da mesma coisa).

Obscurecer: +4 em Arte da Invisibilidade se estiver usando fumaça ou escuridão para distrair as testemunhas. É melhor do que o +3 por uma bomba de fumaça porque os espectadores não ficam alertados ao vê-la.

Precognição: +4 em Análise de Mercado, Estratégia, Jogos de Azar, ou Tática, para um uso *ativo* bem-sucedido para prever o resultado provável de um jogo de azar, investimento ou batalha, e um bônus semelhante para usar Meteorologia para prever o clima.

Psicomетria: +4 em Rastreamento, mas apenas se o personagem souber exatamente quem está seguindo.

Sentido de Monitoramento: +2 para Observação em qualquer situação em que o sentido funcione e seja capaz de identificar o alvo. Isso é cumulativo com +2 por Detectar.

Telecinese: +2 para Surrupiar, trapacear em Jogos de Azar ou aparar com Aparar Armas de Projétil, ao mover objetos sem usar as mãos; +4 para testes baseados na DX em Arrombamento, Cirurgia e qualquer outra perícia em que um par de mãos por dentro do que o personagem está mexendo seria útil (cumulativo com +2 para Clarissenciência).

Telecomunicação: O uso de Diápsiquia em alguém dá +2 às tentativas de Hipnotismo e aos testes de Liderança ou Pedagogia para dizer a ele o *que fazer*.

Voo: +4 nos testes de Acrobacia (*não* Acrobacia Aérea), Escalada, Passos Leves, Salto, e Salto Voador, em virtude da “leveza do corpo”.

DETECTANDO HABILIDADES

Quando se trata de detectar habilidades, duas regras se aplicam, *a menos* que a vantagem subjacente diga especificamente o contrário ou tenha modificadores que facilitam ou dificultam a detecção:

1. Os observadores só podem detectar a habilidade se ela estiver em uso no momento ou tiver efeitos duradouros.
2. Os usos *ativos* são sempre detectáveis com visão, audição, toque e/ou olfato, enquanto os usos *passivos* são discerníveis apenas com sentidos especiais.

Os efeitos especiais da habilidade — e a fonte e o foco do poder global, se

aplicável — determinam quais sentidos funcionam em cada caso.

EFEITOS ÓBVIOS

Se a habilidade não se baseia em uma vantagem de influência mental (por exemplo, Controle da Mente ou Leitura da Mente) ou em outra característica com efeitos explicitamente invisíveis, não for totalmente passiva, e não for ampliada com Assinatura Inexistente (pág. MB103), então deve-se descrever um conjunto de efeitos óbvios para um ou mais sentidos humanos comuns.

Isso ocorre sempre que a habilidade é usada. Testemunhas os notam *automaticamente*, salvo em obstruções ou ausência de sentidos.

Se houver alguma dúvida sobre se uma testemunha em potencial percebe a habilidade, faça um teste de Sentido, modificado como de costume por suas capacidades sensoriais (por exemplo, a Visão Hiperespectral dá um bônus de +3 para ver efeitos visíveis, enquanto a Audição Aguçada 5 dá +5 para ouvir o que for audível). Os observadores sempre devem fazer um teste se sua habilidade tiver a ampliação de Assinatura Discreta; consulte *Assinatura Discreta ou Inexistente* (pág. 100) para obter penalidades.

*Vantagens com efeitos invisíveis, como Clarissenciência e Telecinese, são genuinamente **indetectáveis** pelos sentidos normais. O mesmo vale para habilidades com a ampliação Assinatura Inexistente.*

No caso de um poder, o Mestre também deve especificar um ou mais sentidos “especiais” que podem detectar todas as habilidades ativas do poder, detectando sua *fonte* ou *foco*. Por exemplo, Aptidão Mágica ou Detectar (Magia) detectaria habilidades mágicas ao detectar sua fonte, enquanto a Infravisão seria capaz de detectar usos ativos do poder Calor/Fogo ao perceber seu foco (calor). Os sentidos especiais funcionam mesmo quando os sentidos normais estão indis-

poníveis, a menos que a habilidade tenha Assinatura Inexistente.

Tudo isso permanece válido quando o *personagem* é indetectável. Heróis invisíveis que não querem que suas habilidades os entreguem devem adicionar Assinatura Inexistente.

EFEITOS SUTIS

Vantagens com efeitos invisíveis, como Clarissenciência e Telecinese,

são genuinamente *indetectáveis* pelos sentidos normais — mesmo que suas consequências sejam óbvias, como uma pedra jogada com TC — a menos que lhes seja dada a limitação Visível (pág. 112). O mesmo vale para habilidades com a ampliação Assinatura Inexistente. Na maioria dos mundos dos jogos, essas habilidades ainda deixam uma “impressão psíquica”, “resíduo sobrenatural” ou “assinatura” que aqueles com sentidos especiais podem rastrear. A psicomетria é a melhor ferramenta para a tarefa, mas formas específicas de Detectar também podem funcionar.

Habilidades que não estão em uso no momento, ou totalmente passivas, *nunca* são detectáveis, exceto com uma especialização de Detectar projetada especificamente para identificar indivíduos que possuem essas habilidades.

Consulte Detectar (pág. 51) para obter mais informações sobre como avaliar a raridade de focos e fontes ao comprar a vantagem Detectar.

HABILIDADES SOBRE-HUMANAS EM COMBATE

A maioria dessas observações se aplica a todas as habilidades com uso em combate, mas algumas — principalmente as de *Defesa com Poderes* (pág. 167) — descrevem movimentos especiais destinados a heróis com poderes. O MJ decide se lutadores cujas habilidades não provêm de poderes podem usar esses truques.

ATACAR

Habilidades com potencial ofensivo — incluindo Controle da Mente, Obscurecer e muitas outras vantagens que não são “ataques” por si só — se dividem em quatro categorias, com base em como elas funcionam em combate.

Ataques à Distância

Inclui: Ataque Inato, Atribulação, Retenção, e habilidades que afetam outras pessoas à distância por meio da ampliação Longa Distância. No entanto, os ataques modificados com Ataque Corpo a Corpo, Emissão, ou Imprecação — ou limitações Acompanhamento que os vinculam a ataques corpo a corpo — se enquadram em outras categorias.

Atingir o Alvo: Faça uma manobra Atacar e um teste da perícia Ataque Inato. Este é um ataque à distância comum, e todas as regras em *Ataques à Distância* (pág. MB372) se aplicam.

Consequências: A menos que o ataque seja Bloqueável (pág. 110), o alvo só pode esquivar (mas veja *Defender com Poderes*, pág. 167). Se o ataque falhar ou o alvo se esquivar, consulte *Atingindo o Alvo Errado* (pág. MB389) ou *Dispersão* (pág. MB414), conforme aplicável, a menos que o MJ esteja usando *Dano Colateral* (pág. 165).

Ataques Corpo a Corpo

Inclui: Todos os ataques à distância modificados com Ataque Corpo a Corpo, bem como habilidades de “apenas toque”, como Neutralizar e Sanguessuga. Os ataques ligados ao armamento corporal através de Acompanhamento também envolvem um ataque corpo a corpo.

Atingir o Alvo: Use uma manobra Atacar para lançar um ataque corpo a corpo, sujeito a todas as regras usuais; consulte *Ataques Corpo a Corpo* (pág. MB369). Na maioria dos casos, basta um toque e o teste é de DX ou *qualquer* perícia de combate desarmado — mas Sanguessuga exige um agarrão (com DX, Judô, Luta Greco-Romana, ou Sumô) e ataques com Acompanhamento de Garras, Golpeadores, etc., pede um golpe de verdade (com DX, Boxe, Briga, ou Caratê). Algumas habilidades “apenas toque”, como Posseção, exigem uma manobra Concentrar antes que um ataque seja possível.

Consequências: O alvo pode tentar esquivar, bloquear ou apara o toque, agarrão, ou golpe. Se ele conseguir, a ha-



bilidade *não terá efeito*, a menos que tenha Ataque Corpo a Corpo (Aparar Des-trutivo) ou Aura. Apenas nesses casos, o ataque afeta o escudo do defensor em caso de bloqueio, a arma em um aparar armado, ou o *braço* em um aparar com a mão; a RD se aplica normalmente.

Imprecações

Inclui: Ataques com a ampliação Imprecação e a maioria das vantagens de influência mental (por exemplo, Controle da Mente).

Atingir o Alvo: Faça uma manobra Concentrar e uma Disputa Rápida com o alvo. Os únicos modificadores de combate que se aplicam são os para *distância*. Use -1 por metro para Imprecação 1, os modificadores padrão da *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550) para características e habilidades de influência mental com Imprecação 2, e *Modificadores de Longa Distância* (pág. MB241) para Imprecação 3.

Consequências: A defesa do alvo é seu teste de resistência (mas consulte *Defesa com Poderes*, pág. 167).

Emanações

Inclui: Ataques normais à distância modificados com Emanação, vantagens como Abafador de Mana (Ativada ou Desativada à Vontade) e Obscurecer, e habilidades similares de efeito de área de distância zero.

Atingir o Alvo: Basta fazer uma manobra Preparar e informar que o personagem está ativando a vantagem.

Consequências: Todos na área são “atingidos” automaticamente, embora possam tentar se jogar no chão (veja *Esquiva e Queda*, pág. MB377).

Regra Opcional:

Ataques Coordenados

Essa opção permite que os heróis derrotem inimigos fortes, cronometrando cuidadosamente seus ataques. Não há restrições aos ataques usados — habilidades especiais, punhos, armas, etc. — embora seja mais fácil coordenar poderes relacionados.

Todos que quiserem coordenar devem ser capazes de se comunicar, mesmo que com apenas algumas palavras ou um gesto. O Mestre pode excluir indivíduos que não consigam se comunicar. Em uma campanha realista, o Mestre pode até exigir que o líder do grupo faça uma manobra Concentrar e um teste de Liderança para instruir seus aliados por pelo menos um segundo antes de todos atacarem. Isso pode levar *alguns* segundos se o líder não puder falar pessoalmente ou por rádio e

precisar confiar em gestos. Em um jogo cinematográfico, ignore esse requisito.

Além disso, todos devem atacar o *mesmo* alvo ao *mesmo* tempo. Isso significa que pelo menos alguns dos lutadores coordenados terão que fazer a manobra Aguardar.

Assim que todos puderem atacar, cada lutador tenta sua jogada de ataque. Como o ataque ocorre quando os atacantes estão coordenados — e não quando o alvo dá a eles uma chance de

atacar — todos fazem o teste com redutor de -3 por lutador após o primeiro (-3 para dois, -6 para três e assim por diante). Aqueles com Noção do Tempo Ampliada (pág. MB73) têm apenas o redutor de -2 por atacante adicional. Acrescente +1 se todos no grupo estiverem usando uma energia com a mesma fonte *ou* foco, ou +2 se todos estiverem usando o mesmo poder. O Talento e todos os modificadores padrões de ataque se aplicam como de costume.

Dano Colateral

Em um jogo de alto realismo, o MJ deve usar o *Combate Tático* (págs. MB384–392) em um mapa de batalha para determinar para onde vão os tiros perdidos, e *PV e RD de Objetos e Cobertura* (pág. MB557) para avaliar os danos ao ambiente. Em um jogo cinematográfico, porém, esse grau de detalhe pode estragar o clima. O MJ é livre para decretar que todas as perdas desaparecem inofensivamente, é claro, mas os danos à propriedade são uma tradição consagrada em muitos gêneros — especialmente em supers! Abaixo está uma alternativa mais rápida e menos realista para batalhas épicas.

Sempre que um ataque erra ou é esquivado, e sempre que qualquer efeito de área, cone ou explosão ocorrer, jogue 3d na tabela abaixo. Apenas jogue se houver espectadores, ou objetos quebráveis presentes (em uma rua movimentada, dentro da Fortaleza Subterrânea Secreta, etc.), e somente se o ataque puder realmente afetar alguém ou algo na área. No entanto, mesmo ataques não-letais exigem esse teste. Uma Atribuição ou Ataque por Fadiga pode significar uma ação judicial se levar alguém a tropeçar e quebrar um dente (ou pior), e uma Retenção “inofensiva” pode sujar e danificar máquinas delicadas.

Modificadores: Ataques letais: +2 por 10d de dano, +4 por 100d de dano, e assim por diante; +2 se incendiário, ou em chamas; +2 se cone, efeito de área, ou explosão.

Ataques não-letais (Ataque por Fadiga, Atribuição, Retenção, etc.): -8.

Todos os ataques: +2 em locais fechados; +2 na presença de um ambiente perigoso (combustível de foguete, cabos de alta tensão, etc.); +2 se o atacante estiver tentando causar dano colateral em vez de atacar um alvo específico; -2 a cada -1 que um atacante cauteloso aceite em sua jogada de ataque especificamente para evitar danos colaterais.

8 ou menos — Sem danos consideráveis.

9–10 — Um objeto suscetível ao ataque sofre danos no valor de \$100 ou uma pessoa é prejudicada o suficiente para justificar uma multa ou ação judicial de \$100; por exemplo, uma janela quebrada ou para-choque amassado, ou uma escoriação menor ou camisa rasgada.

11–12 — Danos no total de \$1.000; por exemplo, um para-brisa de carro ou computador quebrado, ou um dente quebrado ou cicatriz permanente.

13–14 — Danos totalizando \$10.000; por exemplo, uma parede desmoronada ou carro com perda total, ou um membro fraturado ou outro ferimento grave.

15–16 — Danos totalizando \$100.000; por exemplo, uma casa incendiada, uma explosão que destrói todas as janelas de um quarteirão, um coma ou lesão semelhante que causa danos duradouros.

17–18 — Danos totalizando \$1.000.000; por exemplo, incêndio em várias residências ou ferimentos graves a muitas pessoas. O MJ pode decidir que um espectador é morto.

19 ou mais — Danos totalizando \$10.000.000; por exemplo, um incêndio que consome um quarteirão da cidade, a destruição de equipamentos insubstituíveis de laboratório, várias mortes ou uma catástrofe semelhante.

Um lutador pode optar por sair de um ataque coordenado no último instante. Nesse caso, ele ignora os modificadores especiais acima. No entanto, seus aliados sofrem a penalidade pelo número *original* de lutadores envolvidos, pois não conheciam as verdadeiras intenções de seus aliados.

Os atacantes devem escolher *uma* das seguintes opções antes que alguém faça um teste para atacar:

- **Sobrecarga:** É uma tentativa de sobrecarregar as defesas do alvo com ataques simultâneos de diferentes ângulos. Cada atacante coordenado após o primeiro que acerta impõe à vítima um redutor de -2 para defesas ativas, ou -1 para testes de resistência contra todos os ataques. Reduza para metade esta penalidade (descartando as frações) se o alvo tiver Noção do Tempo Ampliada.

- **Ferimento:** Os atacantes podem concentrar seus ataques em um ponto específico. Todos devem poder atacar o mesmo lado do mesmo ponto de impacto. Aqueles que atingem adicionam seu dano para fins de projeção, o que é útil para empurrar inimigos com alto ST de precipícios, para as celas da prisão, etc. Aplique a RD do alvo *separadamente* à cada ataque com o objetivo de determinar ferimentos — mas adicione ataques que *não* penetram a RD ao avaliar trauma por impacto (veja pág. MB379).

Depois de calcular o PV final da lesão infligida por cada ataque — levando em consideração a RD, tipo de dano, ponto de impacto, etc. — adicione as lesões e as trate como um único ferimento com a finalidade de choque, nocaute, atordoamento, paralisação, e qualquer outra coisa que dependa do tamanho do ferimento. Isso permite que atacantes com ataques relativamente fracos infligam grandes ferimentos em oponentes com alta RD... ou destruam um inimigo com Durabilidade Sobrenatural.

Os atacantes coordenados podem até lançar amigos (resistentes!) para aproveitar a combinação de projeções. Aplique essas regras normalmente, mas reduza pela metade a “projeção” para um lançamento vertical. O projétil vivo pode coordenar com seus lançadores; ele conta como atacante e deve fazer sua jogada de Salto com a mesma penalidade das jogadas de ataque dos outros. O sucesso permite que ele adicione sua distância de salto em distância em uma projeção horizontal, sua distância de salto em altura em uma projeção vertical.



Nova Técnica: Ataque Coordenado

Difícil

Predefinido: Perícia pré-requisito.

Pré-requisito: Qualquer perícia de combate.

Lutadores que praticam juntos podem aprender esta técnica a ser usada ao coordenar com (apenas) os membros desse grupo. Não possui nível máximo. Aplique modificadores de Ataque Coordenado a esta técnica e use o resultado *em vez* do NH na perícia de combate para o ataque. Se exceder o NH da perícia de combate, reduza-o para esse nível antes de aplicar outros modificadores.

Regra Opcional: Ricochetes

O Mestre pode deixar que os heróis resvalam ataques contra paredes, chão e assim por diante para surpreender os inimigos e acertar inimigos virando a esquina. Isso é consistente com as leis da física em quadrinhos e anime. Mestres conduzindo jogos *realistas* usam essa regra por seu conta e risco!

Um ataque só pode ricochetear se a RD o afetar e exigir uma jogada de ataque. Os ataques que contornam a RD não ricocheteiam; eles passam direto por obstáculos. Aqueles que exigem apenas um teste de resistência (como Imprecações) não atravessam o espaço intermediário e *não precisam* de um ricochete para atingir um alvo que o usuário tenha conhecimento.

Para atacar com um ricochete, o atacante deve ser capaz de ver seu alvo, detectá-lo usando um sentido à distância equivalente à visão (por exemplo, Sentido de Monitoramento) ou saber *com certeza* onde ele está. Pode ser tão simples quanto olhar para um corredor ou espiar através de uma parede com a Visão Penetrante, ou tão complexo quanto usar espelhos, câmeras ou impressões sensoriais enviadas por um aliado usando Diapsiquia. O Mestre deve exigir um teste de Sentido se houver alguma dúvida sobre se o atacante pode detectar seu alvo, com redutor de -2 pelo uso de câmera, espelho, transmissão telepática ou outra “ausência”.

O atacante deve então descrever o caminho do ataque. Ele pode quicar o ataque em quantas superfícies quiser. Porém, cada ricochete diminui a eficácia do ataque, então ele deve tentar mantê-lo o menor possível. *Ignore* detalhes como ângulo de incidência e a RD e PV das superfícies. Isso só importaria se essa regra fosse realista!

Uma vez que o atacante saiba onde está seu alvo e como o ataque chegará lá, ele faz um teste. Este é um ataque à distância normal, com três exceções. Primeiro, o comprimento *total* do caminho — e não a distância em linha reta do alvo — determina a penalidade pela distância. Segundo, se ao detectar o alvo foi necessário um teste de Sentido com uma penalidade, essa penalidade também se aplica à jogada de ataque. Por fim, há um adicional de -2 *por ricochete*.

Se o ataque for bem-sucedido, o alvo poderá defender... se ele souber que está sendo atacado. Um ataque que repentinamente dobra uma esquina é efetivamente um ataque surpresa. Um ataque na frente do alvo que pula e o atinge por trás ou por cima não é, mas ainda impõe -1 por ricochete às defesas. A vítima sabe que está sendo atacada, mas não de que ângulo.

Reduza o dano causado pelo ataque — ou o nível de Atribuição, Retenção, etc. — em 10% por ricochete (arredondado para baixo). Para um ataque com Acompanhamento, apenas o portador fica enfraquecido. Não se preocupe com danos nas superfícies que ricocheteiam. Isso não é mais relevante do que a RD e PV que tinham antes.

Nas batalhas entre heróis que podem ver um ao outro, o Mestre pode reduzir esta regra a seus fundamentos: -2 para acertar, -1 para defender e -10% de dano, por ricochete.

DEFESA COM PODERES

As vantagens defensivas — Escudo Mental, Resistência a Dano, Resistente, etc., são quase sempre passivas. O personagem não precisa “usá-las” para desfrutar de sua proteção. Na ausência de limitações, elas funcionam *o tempo todo*.

Comprar tal característica como parte de um poder não muda *nada* — ela protege contra tudo o que a vantagem “instintiva” protege. Por exemplo, a Resistência a Dano que pertence a um poder interrompe ataques mundanos e de poder, e faz isso independentemente do seu modificador de poder ou do ataque (a menos que um dos modificadores de poder seja Cósmica). Os modificadores podem mudar isso, é claro: uma defesa com Limitado é eficaz contra apenas *alguns* ataques, modificadores de penetração (Acompanhamento, Base Sensorial, Imprecação, etc.) geralmente permitem que os ataques ignorem a RD e assim por diante.

Em contextos heroicos, porém, personagens com poderes geralmente desfrutam de um amplo domínio de seu poder que transcende suas habilidades específicas. Eles podem distorcer as suposições usuais, assumindo o controle das defesas normalmente passivas para se defender ativamente, talvez até usando habilidades *não* defensivas para impedir ataques. Essas regras abrangem “defesas com poder” como esta. Calcule

os valores de Esquiva com Poder, Aparar com Poder e Bloqueio com Poder com antecedência e registre-os próximo às habilidades associadas na planilha de personagem.

Assim como as defesas mundanas ativas, as defesas com poder recebem o bônus de +1 por Reflexos em Combate, +2 por Defesa Total (Defesa Ampliada), e não estão disponíveis para um lutador que faz um Ataque Total ou não sabe que está sob ataque. As defesas com poder, no entanto, *não são* mundanas. Um herói pode tentar um Bloqueio com Poder e um bloqueio mundano no mesmo turno, não recebe penalidade ao aparar após tentar um Aparar com Poder, e *pode* tentar um Aparar com Poder durante um Avançar e Atacar. Porém, ninguém pode usar mais de *uma* defesa com poder por turno.

Essas regras *não* se aplicam a habilidades com a limitação Defesa Ativa. Essas habilidades usam as regras em Defesa Ativa (pág. 110).

Esquiva com Poder

Se uma habilidade, ativada e desativada à vontade, de movimento ou de transformação física, for *instantânea* — na sua forma não modificada ou devido a Reflexiva (pág. 109) ou Tempo Reduzido (pág. MB109) — o usuário poderá usá-la para evitar ataques. Isso só é possível se o Mestre achar que ativar a habilidade faria com que o ataque passasse inofensivamente *ao redor* ou *através* do defensor. Trate isso como uma esquiva, mas faça um teste contra o seguinte valor, em vez de Esquiva:

Esquiva com Poder = Velocidade Básica + 3 + Talento/2

Ignore todas as frações. Aplicam-se modificadores padrão de Esquiva, *exceto* os de Esquiva Acrobática, piso ruim, esquiva e queda, carga, postura, altura relativa, recuo e a BD do escudo.

Um sucesso significa que o ataque não afeta o defensor. Um fracasso significa que ele acerta antes que a habilidade de defesa dispare. *Exceção:* Se estiver usando Habilidades Incapacitadas (pág. 156), uma falha crítica significa que a habilidade falha completamente, além dos efeitos usuais de uma falha crítica ao defender.

Trate uma Esquiva com Poder como um uso ativo da habilidade para todos os fins: detecção, custo de PF (se houver), Uso Limitado, etc. Uma transformação física deixa o defensor na forma alterada do corpo. Em seu turno, ele pode optar por voltar ou permanecer nessa forma.

Se uma Esquiva com Poder é melhor do que uma esquiva comum, depende da situação e da habilidade. Às vezes, pode evitar ataques que não se poderia contar com uma esquiva padrão. Exemplos incluem:

Dobra: Essa vantagem possui regras específicas para evitar ataques (veja pág. MB54). Use-as em vez de uma Esquiva com Poder.

Encolhimento: O sucesso permite que o personagem encolha *para longe* ou *sob* o ataque, sem se jogar no chão ou se mover para os lados. Isso permite uma esquiva, mesmo quando contido.

Forma de Sombras: Um sucesso significa que o personagem se torna uma sombra no chão, na parede, etc., antes do ataque. Isso permite que o personagem se esquive em muitas situações em que o movimentar-se seria impossível.

Insustancialidade: Um sucesso significa que o ataque passa direto. Isso funciona *contra tudo*, até mesmo cone, efeitos de área, e ataques de explosão. Mas se o ataque tiver Afeta a Matéria, a Esquiva com Poder será inútil.

Interposição: Permitida apenas se o personagem estiver em uma superfície que possa ser interposta. Um sucesso significa que o personagem afunda no chão e o ataque passa sobre a pessoa.

Morfose: Uma esquiva bem-sucedida significa que o personagem muda de forma de tal maneira que o ataque passa por cima, por baixo ou além dele. Especifique os detalhes; por exemplo: “Eu me transformo num rato e caio sob o ataque” ou “Eu me transformo em uma rosquinha gigante para que o ataque passe pelo centro”.

Aparar com Poder

Às vezes, um Ataque Inato pode ignorar ou “abater” outro Ataque Inato, da mesma forma que uma arma branca pode aparar outra. Este é um Aparar com Poder. Normalmente, isso só é possível em duas situações:

1. Se os poderes de defesa e ataque compartilham um foco, o defensor pode explorar seu controle sobre o foco para enfraquecer o ataque. Isso é independente da *fonte*. Por exemplo, dois oponentes com poder Calor/Fogo podem usar suas habilidades de ataque para se defenderem... mesmo se um for um sacerdote com um poder Divino e o outro for um mago com um poder Mágico.

2. Se os poderes de defesa e ataque forem *opostos* (veja *Poderes Opostos*, pág. 21), o defensor poderá cancelar parcialmente o ataque por força bruta. Novamente, a fonte não importa. Por exemplo, um super com o poder Frio/Gelo e outro com o poder Calor/Fogo poderiam atacar e aparar com seus raios de gelo e fogo.

Em jogos que obedecem à física tradicional das histórias em quadrinhos, o MJ deve ignorar tudo isso e deixar qualquer ataque impedir qualquer outro!

Os únicos outros requisitos são que a capacidade de aparar esteja acessível no momento, e não tenha nenhuma limitação que impeça a ativação imediata, como Gasto Adicional de Tempo. Nem seus *outros* modificadores nem seu tipo de dano são importantes. Por exemplo, um anel de geada em expansão comprado como um Ataque por Fadiga com Congelamento e Emissão pode aparar uma bola de fogo comprada como um Ataque por Queimadura direta. Em todos os casos, a palavra do MJ é final.

Calcule o Aparar com Poder da seguinte maneira:

Aparar com Poder = 3 + (NH em Ataque Inato + Talento)/2

Ignore todas as frações. Para habilidades que não usam a perícia Ataque Inato (por exemplo, Emissões), use a fórmula em Bloqueio com Poder (a seguir). Modificadores padrão de aparar se aplicam, com algumas exceções: não há penalidade para aparar um ataque à distância; o BD do escudo apenas é adicionado se a habilidade de *ataque* tiver a limitação Ataque Corpo a Corpo ou Bloqueável; e modificadores para piso ruim, postura e altura relativa somente se aplicam se a habilidade de *aparar* possuir Ataque Corpo a Corpo.

Em um sucesso, cada lutador inflige dano. O defensor subtrai seu dano do dano do atacante. (Exceção: Se a habilidade de aparar tiver Barreira, subtraia sua RD.) Se o defensor impuser menos danos que seu atacante, o dano residual o afetará normalmente — mas se ele fizer a Defesa Total (Dupla Defesa), ele *poderá* tentar evitar isso. Se o dano dele for igual ou superior ao do atacante, ele sairá ileso; também não causa dano ao seu inimigo. Se estiver usando *Dano Colateral* (pág. 165), faça um teste na tabela, usando o tipo de dano do ataque maior e o modificador para a diferença entre os dados de dano.

Em um fracasso, o defensor é atingido normalmente. Seu ataque ainda dispara, entretanto — jogue para os

Em jogos que obedecem à física tradicional das histórias em quadrinhos, o MJ deve deixar qualquer ataque aparar qualquer outro!

dois ataques se estiver considerando o *Dano Colateral*. *Exceção:* Se o MJ estiver usando Habilidades Incapacitadas (pág. 156), uma falha crítica significa que a habilidade falha completamente, além dos efeitos usuais de uma falha crítica em uma jogada de defesa.

Aparar com Poder destina-se a Ataques Inatos, mas o MJ pode permitir que Atribuições aparem outras Atribuições, e Retenções aparem outras Retenções. Esses ataques são cancelados nível a nível: A Atribuição 3 reduz a Atribuição 4 à Atribuição 1, a Retenção 15 reduz a Retenção 25 à Retenção 10, e assim por diante.

O MJ pode até deixar *qualquer* habilidade de ataque aparar qualquer outra. Nesse caso, 1d de Ataque Inato, um nível de Atribuição, e *cinco* níveis de Retenção são equivalentes para o propósito específico de anular um ao outro; por exemplo, Atribuição 8 reduz o Ataque Inato 10d para 2d, e Retenção 20 reduz o Ataque Inato 10d para 6d e a Atribuição 8 para Atribuição 4.

Aparar com Poder é um uso ativo da habilidade de aparar para *todos* os fins.

Bloqueio com Poder

Se o MJ quiser, aqueles com poderes podem “reforçar” habilidades defensivas normalmente passivas para obstruir melhor os ataques que chegam. Esse feito, chamado de Bloqueio com Poder, é possível em três situações:

1. O ataque é um Ataque Inato ou Atribuição, a habilidade defensiva é uma forma de Resistência a Dano eficaz contra o ataque, e as duas habilidades pertencem a poderes que têm o *mesmo* foco ou se *opõem*. A justificativa aqui é idêntica à do Aparar com Poder, e o MJ é livre para renunciar às restrições de foco.

2. A habilidade de ataque exige um teste de resistência e a habilidade de defesa fornece um bônus a esse teste; por exemplo, Escudo Mental contra Controle da Mente. Nesse caso, foco e fonte não

são importantes. O MJ pode até permitir um Bloqueio com Poder com uma habilidade que não pertence a um poder.

3. O ataque é um Ataque Inato ou Atribuição, e a habilidade de defesa é uma variedade de Controle ou Obscurecer que pode influenciar ou bloquear razoavelmente o foco do ataque; por exemplo, Controle (Luz) ou Obscurecer (Visão) contra um laser.

Nos casos 1 e 2, a habilidade de defesa *não pode* ter a limitação Defesa Ativa; caso isso aconteça, ela já exige um teste de defesa para funcionar e não pode ser reforçada. No caso 3, Controle e Obscurecer não podem ter nenhuma limitação que impeça a ativação rápida (por exemplo, Gasto Adicional de Tempo). Calcule o Bloqueio com Poder da seguinte maneira:

Bloqueio com Poder = 3 + (HT + Talento)/2, para habilidades físicas.

Bloqueio com Poder = 3 + (Vont + Talento)/2, para habilidades mentais.

Ignore todas as frações. Aplicam-se modificadores padrão de bloqueio, *exceto* apoio, postura, altura relativa, recuo e BD do escudo.

Um sucesso significa que o ataque ainda atinge, mas a defesa é bastante aprimorada. Uma habilidade defensiva recebe o *dobro* do sua RD habitual ou bônus de resistência contra o ataque, enquanto cada nível de Controle ou Obscurecer fornece RD 1 ou +1 para resistir, conforme aplicável. Assim, um telepata fraco, mas talentoso, com Escudo Mental 4 poderia dobrar seu bônus de resistência para +8, quase garantindo uma resistência bem-sucedida, enquanto um super dispersor de fumaça poderia usar Obscurecer 10 (Visão) para obter RD 10 contra um laser.

Um fracasso significa que a defesa não tem efeito, nem mesmo seu efeito usual. O ataque passa por ela. Um defensor que faz a Defesa Total (Defesa Dupla) pode tentar outra defesa; caso contrário, se deu mal. Se o MJ estiver

usando *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156), falhas críticas também podem prejudicar a habilidade. Assim, o Bloqueio com Poder é um pouco de jogar com a sorte. Use-o com sabedoria!

O Bloqueio com Poder conta como um uso ativo da habilidade de defesa, mesmo que essa habilidade seja normalmente passiva.

HABILIDADES RESISTENTES

Essas regras são apenas para habilidades que têm efeitos de resistência. Elas se aplicam especificamente a testes de resistência, não a ataques de habilidades resistidas ou testes de defesa contra elas.

Resistência Sem Disputa

Algumas habilidades oferecem ao alvo um teste de resistência simples contra um atributo, Vontade ou Per, com o sucesso indicando que ele não é afetado. Os exemplos incluem Atribulações (exceto aquelas com Imprecação), Terror (a menos que seja Ativa) e qualquer coisa com a limitação Glamour ou Resistível. Se não estiver claro qual valor usar, assuma a HT se a habilidade afeta o corpo, Vontade se afeta a mente.

Modificadores no Teste de Resistência: Uma penalidade igual ao nível - 1 para Atribulação; a penalidade da Verificação de Pânico comprada pelo Terror; um modificador que varia de -5 a um bônus para Glamour ou Resistível. Aqueles que atacam com Atribulação podem usar *Trocar Fadiga por Efeito* (pág. 160) para aumentar temporariamente o nível e, portanto, a penalidade. Ataque Coordenado (Sobrecarga) impõe -1 por ataque após o primeiro que acerta; veja pag. 165. Consulte *Bloqueio com Poder* (pág. 168), *Vantagens que Auxiliam a Resistência* (a seguir) e *Trocar Fadiga por Resistência* (a seguir) para os bônus.

Resistência Com Disputa

Outras habilidades resolvem a resistência usando uma Disputa Rápida entre atacante e defensor. Eles obedecem às regras em Testes de Resistência (pág. MB348). Tais ataques incluem Neutralizar, qualquer coisa modificada com Imprecação, e a maioria das habilidades de influência mental — Controle da Mente, Ilusão (Mental), Terror (Ativa), etc.

Modificadores para o Teste do Atacante: Um bônus igual ao Talento; +1 a +4 de *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161).

Modificadores para o Teste do Defensor: Todos os modificadores nos testes de resistência fornecidos em *Resistência Sem Disputa* (acima).

Aplicar a Regra do 16 (pág. MB349) após os dois lados terem adicionado todos os modificadores.

Vantagens que Auxiliam a Resistência

Muitas vantagens oferecem bônus para resistir a tipos específicos de ataques, incluindo:

Abascanto: É adicionada aos testes para resistir a qualquer habilidade com o modificador de poder Mágico.

Boa Forma: Concede +1 (Boa Forma) ou +2 (Ótima Forma) a qualquer teste de resistência baseado em HT.

Controle do Metabolismo: Com a ampliação Domínio, concede um bônus igual ao seu nível a qualquer teste de resistência baseado em HT.

Destemor: É adicionada aos testes para resistir a qualquer habilidade de influência mental quando o objetivo do atacante é causar medo ou induzir uma Verificação de Pânico.

Difícil de Subjugar: É adicionada aos testes para resistir a Atribulações modificadas com Coma, Inconsciência, ou Sono.

Duro de Matar: É adicionada aos testes para resistir a Atribulações modificadas com o Ataque Cardíaco.

Escudo Mental: É adicionada a qualquer teste de IQ, Vontade ou Percepção feito para resistir a habilidades de influência mental, ou habilidades com a limitação Glamour.

Hipoalgia: Concede +3 para resistir a Atribulações modificadas com Agonia ou Dor (qualquer nível).

Poder Protegido (pág. 75): Concede +5 para resistir a ataques diretos ao próprio poder; por exemplo, Neutralizar.

Resistência a Dano: Adicione aos testes para resistir a Atribulações, mas o Divisor de Armadura ajusta a RD, enquanto outros modificadores de penetração (por exemplo, Acompanhamento, Agente Respiratório, Base Sensorial, e Imprecação) a ignoram completamente. Ampliações e limitações na RD também podem ser importantes. Direcional e Parcial significa que a RD só se aplica se o ataque atingir determinados pontos de impacto; Limitado restringe o bônus contra Atribulações em uma categoria específica; e apenas RD com Campo de Força cobre os olhos.

Resistente: Resistente concede +3 ou +8 para resistir a uma ampla categoria de ataques; por exemplo, Resistente (Veneno) é adicionada aos testes para resistir a qualquer Ataque por Fadiga, Ataque por Toxina, Atribulação, ou que seja definido como venenoso. É possível comprar Resistente contra todas as habilidades resistíveis de um determinado poder, foco ou fonte; consulte *Resistente* (pág. 71) para detalhes.

Sentido Protegido: Concede +5 para resistir a ataques de Base Sensorial que exploram o sentido protegido.

Trocar Fadiga por Resistência

Por opção do Mestre, o alvo de qualquer habilidade que permita um teste de resistência *com disputa* pode sacrificar PF por um bônus à resistência. Ao usar esta regra, o atacante faz secretamente o teste e diz ao defensor se ele conseguiu ou falhou, mas não sua margem de sucesso. O defensor declara quantos PF deseja gastar (máximo de 4 PF), anota o uso dos PF e faz seu teste de resistência com um bônus de +1 por PF usado. Isso só beneficia esse teste.

Essa regra é *opcional* — mas, por uma questão de justiça, o Mestre provavelmente deve usá-la se permitir *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161). Como um esforço extra, essa opção não está disponível para indivíduos com a meta-característica Máquina.

Talento como Resistência

Aqueles que possuem poderes desfrutam de um grau de controle subconsciente sobre o foco e a fonte de seu poder, distintos de suas habilidades específicas. Esse é o raciocínio por trás de *Aparar com Poder* (pág. 167) e de *Bloqueio com Poder* (pág. 168). Opcionalmente, o Mestre pode usar a mesma lógica para permitir que aqueles que têm o Talento com o poder, adicionem-no a todos os testes para resistir às habilidades desse poder. O defensor só recebe esse bônus se o poder do agressor tiver a mesma fonte, foco e modificador de poder que o seu.

PROEZAS

COMBINAÇÃO DE PODERES

Os jogadores eventualmente *tentarão* usar as habilidades dos PdJs de maneiras que nenhuma vantagem ou modificador fornece regras, principalmente em campanhas que imitam mitos, alta fantasia ou histórias em quadrinhos. O Mestre é livre para proibir tais tentativas, é claro, mas é mais divertido permiti-las... desde que os riscos equilibrem as possíveis recompensas.

Essas regras abrangem algumas das “proezas” heroicas mais comuns. Elas são completamente *opcionais*, e cabe ao MJ se elas se aplicam a todas as vantagens, apenas às exóticas ou sobrenaturais, ou apenas às habilidades dos poderes. Esteja ciente de que essas opções tornam as habilidades *muito* mais flexíveis.

Em todos os casos, uma falha crítica na realização de uma proeza envolvendo um poder pode prejudicar o poder, se *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156) estiverem sendo usadas.

Em muitos tipos de ficção, os usuários de poder — especialmente magos, psis e supers — podem cooperar para produzir efeitos que excedem suas capacidades individuais. Essa proeza, conhecida como *combinação de poderes*, é um processo envolvido que conecta diretamente os poderes dos participantes. Se o objetivo for apenas atacar um oponente, faça um Ataque Coordenado (pág. 165).

Qualquer número de pessoas pode combinar poderes, mas somente se seus poderes tiverem a mesma fonte: todas

divinas, todas psíquicas, etc. Seus poderes não precisam ter um *foco* comum. Por exemplo, sacerdotes de deuses com fundamentos semelhantes poderiam combinar poderes divinos, e espers e telepatas poderiam combinar poderes psíquicos. Aqueles com poderes idênticos (todos os sacerdotes de *Loki*, todos os *telepatas* psíquicos, etc.) podem se combinar de maneira mais eficaz.

O MJ tem a palavra final sobre quem pode combinar poderes com quem.

Conectando

O primeiro passo na combinação de poderes é “conectar”. Isso em geral exige que *todo o grupo* esteja em contato físico

Qualquer número de pessoas pode combinar poderes, mas somente se seus poderes tiverem a mesma fonte: todas divinas, todas psíquicas, etc.

Usos Criativos de Efeitos Especiais

A maioria das habilidades é de “segunda natureza”, como caminhar e conversar. O Mestre não deve exigir testes para feitos *triviais* que tiram vantagem de seus efeitos especiais (veja *Efeitos Especiais*, pág. 113) — não além do que ele exigira dos PdJs realizar testes de DX para atravessar a rua, ou de IQ para se envolver em uma conversa casual. Por exemplo, se Laser Lad compra Ataque por Queimadura (Variável), o Mestre deve deixá-lo reduzir a 0d e usá-la como um apontador laser sem fazer um teste da perícia Ataque Inato.

A exploração de efeitos especiais de maneira que afete a trama (veja *Quando Fazer um Teste*, pág. MB343, para obter diretrizes) *exige* um teste, assim como atravessar uma corda bamba ou incitar uma revolta *exige* um teste de perícia para caminhar ou falar. O teste não precisa ser contra a pontuação que geralmente controla a habilidade. Use DX se os reflexos importarem, IQ se a estratégia ou o planejamento forem importantes, e uma perícia se houver conhecimento envolvido. O Mestre pode exigir que Laser Lad faça um teste da perícia Artista para gravar um diagrama complexo na parede, por exemplo. Enquanto a proeza ainda for um uso menor de efeitos especiais, no entanto, ela não exige penalidades ou custos para ser equilibrada.

Se um herói deseja usar uma de suas habilidades como uma habilidade diferente, com efeitos especiais similares, isso deve exigir um teste e envolver custos ou penalidades; consulte *Uso Predefinido de Habilidades* (pág. 173). Esse seria o caso se Laser Lad tentasse cegar alguém com seu laser, usando seu Ataque Inato como uma Atribuição.

(mas veja abaixo). A topologia não importa desde que cada um toque em pelo menos um outro. As configurações mais comuns são tocar um ponto central em comum e segurar as mãos, muitas vezes em círculo. Em combate, alguns membros do grupo podem ter que fazer manobras Deslocamento para se aproximar o suficiente para tocar os outros. Estabelecer contato com alguém ao seu alcance exige uma manobra Preparar.

Indivíduos incapazes de tocar o resto do grupo fisicamente ainda podem participar por meio de uma conexão *mental*. O participante remoto deve entrar em contato ou ser contatado por outro membro do grupo usando Diapsiquia ou Leitura da Mente. Use as regras padrão para iniciar o contato; isso geralmente exige uma manobra Concentrar. Porém, há um inconveniente: os participantes conectados mentalmente podem combinar apenas poderes que se originam da mesma fonte que a habilidade usada para estabelecer o contato; por exemplo, uma conexão mental via Leitura da Mente psíquica só seria útil ao combinar poderes *psíquicos*.

Uma vez que todos estejam em contato, física ou mentalmente, eles devem formar uma conexão entre seus *poderes*. Cada membro do grupo deve fazer uma manobra Concentrar e um teste de IQ.

Modificadores: Uma penalidade igual ao número de *outras* pessoas envolvidas (-1 para um grupo de dois, -2 para um grupo de três, e assim por diante); -2 se conectado por uma conexão mental *unidirecional*; +0 se estiver usando uma conexão física, ou uma conexão mental *bidirecional* (ambas as partes usando Diapsiquia, uma parte usando tanto Diapsiquia quanto Leitura da Mente, etc.); Talento (o Talento *mais alto*, para aqueles com múltiplos poderes que compartilham a fonte comum do grupo); +5 se o grupo inteiro tiver o mesmo poder.

Um sucesso conecta os poderes daquele indivíduo ao grupo. Um fracasso significa que ele não pode participar, mas seu poder ainda permite que ele atue como uma “ponte” entre outros membros do grupo. Uma falha crítica pode prejudicar seu poder (veja *Habilidades Incapacitadas*, pág. 156) e interrompe aqueles cujo vínculo com o grupo passa unicamente por ele.

Se o grupo inteiro concordar, aqueles que fracassarem podem tentar novamente. *Todos* devem fazer o teste novamente, mas isso conta apenas como uma tentativa repetida para quem fracassou (veja *Tentativas Repetidas*, pág. 159). Use a mesma regra quando um retardatário tentar ingressar, mas lembre-se de aplicar o modificador para o *novo* tamanho do grupo.

O Mestre é livre para impor outras condições que se adequem aos poderes envolvidos. Exigências onerosas devem vir com benefícios compensatórios. Por exemplo, os sacerdotes podem exigir um minuto inteiro de oração ritualística para se conectar, mas podem fazer um teste do que for maior entre a IQ e o NH em Ritual Religioso para fazê-lo.

Poderes Combinados em Ação

A conexão permite que o grupo combine suas habilidades e Talentos. Para cada tarefa, o grupo deve selecionar um de seus componentes como líder. Essa pessoa pode mudar entre as tarefas. O líder pode usar qualquer uma de *suas* habilidades para a tarefa e faz todos os testes associados... mas ele recebe um grande impulso de seus companheiros.

Talento

O Talento efetivo do líder é seu Talento nativo, mais 1/2 do Talento total de todos os membros do grupo que compartilham o poder que ele está usando, além de 1/4 do Talento total de membros que compartilham apenas a fonte desse poder. Ignore todas as frações. O Talento efetivo *pode* exceder quatro níveis.

Habilidade

Se a habilidade aparecer em níveis, dados, pontos de ST, etc., o nível efetivo do líder é igual ao nível *mais alto* entre aqueles que possuem a mesma habilidade e poder, mais 1/2 do nível total de todos os outros participantes com essa habilidade e poder, mais 1/4 do nível total daqueles que têm uma habilidade que usa a mesma vantagem, mas que pertence a um poder diferente da mesma fonte. Ignore todas as frações.

Se a habilidade não vir em níveis, o poder extra permitirá ao líder, temporariamente, acrescentar ou melhorar ampliações à sua habilidade, remover ou reduzir suas limitações, ou as duas coisas. Aqueles com a mesma habilidade e poder que o líder concedem +50% cada; aqueles com habilidades semelhantes de outros poderes da mesma fonte concedem +25% cada. O líder pode modificar sua habilidade de qualquer maneira que seu poder e o MJ permitam. O MJ deve sempre permitir aumentos na área, duração e distância de alcance.

Em qualquer caso, alguém cuja habilidade tenha limitações só poderá contribuir se o MJ concordar que a habilidade seria útil para *essa tarefa específica*.

Outros Efeitos

Se a habilidade tiver um custo em PF — para uso normal ou para um feito especial como esforço extra — o grupo pode dividi-lo entre si da maneira que quiser. Na falta de acordo, o MJ pode dividir o custo igualmente ou apenas fazer um teste aleatório para ver quem paga.

Há apenas dois inconvenientes na combinação de poderes. Primeiro, falhas críticas afetam a cada membro do grupo como se ele, pessoalmente, tivesse causado a falha crítica. Segundo, cada uso de uma habilidade específica pelo grupo conta como um uso para *todos* os participantes, para todos os propósitos (tentativas repetidas, Uso Limitado, etc.).

Desconexão

Qualquer participante pode encerrar seu envolvimento a qualquer momento, como uma ação livre. Desconectar nem sempre é voluntário. Um membro do grupo que está atordoado deve fazer um teste de Vontade-3, com o fracasso significando que ele se desconecta. Quem é nocauteado ou sofre de uma atribulação incapacitante ou mortal (veja *Atribulações*, pág. MB428) é *automaticamente* desconectado. Um participante fisicamente conectado é desconectado imediatamente se movimento, projeção ou algo semelhante o forçar a romper o contato físico com o grupo.

Um indivíduo mentalmente conectado é desconectado instantaneamente se a habilidade de mediar seu vínculo fracassa devido a interferência, incapacitação, etc. Aqueles cuja única conexão com o grupo é através de alguém que não está mais conectado, são desconectados.

O único efeito que a desconexão tem sobre o *grupo* é a perda do acesso aos dons dos indivíduos desconectados.

Exemplo de Poderes Combinados

Quatro dos Mutantes da Zona Leste estão presos atrás de 10 toneladas de concreto armado na fortaleza em colapso do nefasto Dr. Boom. Todos eles têm telecinese (TC), mas mesmo seu telecinético mais forte, o Singularidade, não consegue mover os escombros — o seu TC 40 pode mover apenas 1.600 quilos na carga Muito Pesada. Os Mutantes decidem combinar seus poderes para escapar.

Degauss tem o poder Magnetismo, Talento 2 e Telecinese 30; seu TC tem a limitação Magnética, mas o MJ decide que ele pode se focar no vergalhão de aço nos escombros. Poltergeist, a única mulher, possui o poder Psicocinese (PC), Talento 3 e TC 30. Singularidade possui o poder Gravidade, Talento 2 e TC 40. Sk8ter possui o poder Energia Cinética, Talento 4 e TC 18. Todos os quatro têm o modificador de poder Super, então eles podem combinar poderes.

O líder dos Mutantes — um cérebro-num-vidro conhecido apenas como Professor Hipocampo — fica do outro lado da cidade no Quartel-General dos Mutantes. Sk8ter liga para o professor pelo celular e o informa sobre a situação. O Professor tem o poder Telepatia, Talento para Telepatia 4 e Diapsiquia... e também o poder PC, Talento para PC 2 e TC 40. Felizmente, os *dois* poderes dele têm o modificador Super, então ele pode usar Diapsiquia para se conectar com o Sk8ter e emprestar seu PC para a tarefa.

Com o Professor na cabeça, Sk8ter toca as mãos de seus três companheiros e todos se concentram. Todo mundo tem que fazer o teste contra IQ, com redutor de -4 por haver outros quatro participantes. O Talento reduz o redutor para -2 para Degauss e Singularidade, -1 para Poltergeist, e 0 para Sk8ter e para o Professor (ele usa seu *melhor* Talento) — mas o Professor tem um redutor adicional de -2 pela conexão mental unidirecional, resultando em um redutor líquido de -2. Sendo mais inteligentes que a média, todos conseguem, estabelecendo a conexão.

Como o grupo tem dois psicocinéticos e sabe que poderes idênticos funcionam bem juntos, eles designam Poltergeist como a líder do grupo (o limite de 10 metros em TC tira o Professor da disputa). Poltergeist recebe seu Talento para PC; mais 1/2 do Talento para PC do Professor; pois eles compartilham o poder PC; mais 1/4 dos Talentos dos demais, pois eles compartilham apenas uma fonte. Isso dá $3 + 2/2 + (2 + 2 + 4)/4 = 6$.

Quanto à Telecinese, Poltergeist usa o nível *mais alto* possuído por aqueles que compartilham seu poder, que é o 40 do Professor; mais 1/2 do seu próprio nível de TC; mais 1/4 dos níveis dos demais. Isso dá $40 + 30/2 + (30 + 40 + 18)/4 = 77$.

A Telecinese 77 ainda não é suficiente para mover 10 toneladas... mas Poltergeist pode aplicar seu alto Talento efetivo para usar um esforço adicional. À taxa de -1 na Vontade por 5% a mais, ela gasta 30% adicionais. O +6 para o Talento anula o -6 do teste. Ela faz seu teste de Vontade, paga 1 PF e acrescenta 30% ao nível de TC combinado. O que faz chegar a TC 100 — e a ST 100 é suficiente para levantar 10 toneladas na carga Muito Pesada. Com um esforço titânico, os Mutantes jogam de lado a laje de concreto e fogem para a liberdade!

AMPLIAÇÕES TEMPORÁRIAS

Muitos aventureiros da ficção modificam tranquilamente suas habilidades em tempo real, atendendo a cada problema com uma solução criativa. Os jogadores que desejam fazer esse tipo de coisa regularmente devem considerar usar Seletividade (pág. MB109) ao lado de muitas outras ampliações, conectando várias habilidades relacionadas usando a regra *Habilidades Alternativas* (pág. 11) ou comprando *Habilidades Modulares* (pág. MB62). O Mestre pode permitir que *qualquer um* adicione ampliações temporárias rapidamente... a um custo.

O primeiro passo é especificar os efeitos da proeza no mundo do jogo. O jogador deve dizer ao Mestre *exatamente* o que ele deseja realizar e quais ampliações ele sente que deixariam sua habilidade fazer isso. O uso proposto deve ser uma extensão simples da habilidade, consistente com o foco e a fonte do poder do personagem e envolver apenas ampliações normalmente permitidas na vantagem subjacente.

Se o Mestre concordar que algumas ampliações serviriam, prossiga para a próxima etapa. Se ele acha que as al-

terações desejadas exigem uma vantagem totalmente nova, consulte *Use Predefinido de Habilidades* (pág. 173). E se ele decidir que a proeza proposta não é possível, então não será! Em particular, o Mestre deve considerar proibir qualquer coisa que exija Confiável (mas consulte *Trocar Fadiga por NH*, pág. 161), Custo em Pontos de Fadiga Reduzido, Interligação, Tempo Reduzido, ou ampliações que anulem as limitações permanentes da habilidade, e apenas permitir Cósmica quando for verdadeiramente apropriado.

A adição de ampliações temporárias exige uma manobra Concentrar e um teste de Vontade para uma habilidade mental, ou uma manobra Preparar e um teste de HT para uma física. Em jogos que usam *Perícias Aprimorando Habilidades* (pág. 161), o Mestre pode permitir um teste baseado em Vontade ou HT contra uma perícia adequada. Use Meditação para poderes do chi, Magia Ritualística para poderes espirituais, Perícia Abrangente (Psiquismo) para poderes psíquicos, Ritual Religioso para poderes divinos, Taumatologia para poderes mágicos, e assim por diante.

Modificadores: -1 por +10% das ampliações adicionadas, ou fração delas. O personagem pode compensar essa penalidade (mas nunca obter um bônus, ao final) gastando voluntariamente PF; cada PF cancela -1 nas penalidades. Quem usa poderes recebe um bônus igual ao seu Talento.

Em um sucesso ou fracasso, a tentativa custa 2 PF *além* de qualquer gasto voluntário de PF.

Um sucesso significa que a habilidade obtém as ampliações desejadas. Se a habilidade ampliada for transitória — Ataque Inato, Cura, etc. —, ela recebe um “uso”. O personagem deve se preparar e fazer o teste novamente se quiser repetir a proeza. As habilidades contínuas recebem um minuto de uso com a ampliação, e o personagem pode manter os efeitos ampliados fazendo um novo teste e pagando os custos de PF a cada minuto. Em um sucesso decisivo, não há custo de PF para esse uso ou minuto.

Um fracasso significa que a habilidade não obtém ampliações, mas continua a funcionar normalmente. Em uma falha crítica, ela fica tão bagunçada que fica indisponível por 1d segundos. Isso acontece mesmo para habilidades sempre ativas. Além disso, verifique se ocorre a incapacitação (veja *Habilidades Incapacitadas*, pág. 156) — e observe que as consequências se aplicam a *tudo o poder*.

Abaixo estão alguns usos sugeridos para ampliações temporárias. O Mestre é livre para permitir o que quiser em sua campanha.

Ampliando Habilidades Ativas

Ampliações que aumentam o *escopo* físico de uma habilidade — por exemplo, Alcance Ampliado para estender a distância, Capaz de Carregar Objetos para afetar mais peso, Efeito de Área para ampliar a área, e Prazo Estendido para aumentar a duração (mas *nunca* para permanente) — geralmente são adequadas para todas as habilidades ativas que possuem os parâmetros relevantes. Seletividade também é aceitável; permite que o personagem *desative* uma ou mais ampliações permanentes que não são exigidas pelo seu poder. O MJ deve julgar outras ampliações, particularmente ampliações especiais, caso a caso.

Melhorando Ataques

Algumas ampliações temporárias específicas são especialmente adequadas para ataques:

- *Área Seletiva, Flutuação, Mobilidade, e Persistente:* Um ataque com Efeito de Área pode ter Área Seletiva ou Persistente como ampliação temporária. Flutuação e Mobilidade sempre podem acompanhar Persistente.

- *Assinatura Discreta ou Inexistente:* O personagem sempre pode tentar atacar furtivamente, a menos que sua habilidade tenha efeitos óbvios (a cargo do Mestre).

- *Barreira:* Ataques que possuem o nível de +30% de Barreira podem aumentá-la para o nível +60%, permitindo que o personagem modele os efeitos. Ataques que não possuem Barreira, de início, *não podem* adicioná-la.

- *Cíclico:* Dois ou três ciclos, com um intervalo não superior a 10 segundos, são adequados para Ataques por Corrosão e por Queimadura que normalmente não perduram.

- *Cone:* Ataques que não possuam Cone são limitados a um cone com um metro de largura. Isso representa alargar ou “ventilar” o ataque. Os que já possuem a ampliação podem adicionar qualquer número de níveis.

- *Divisor de Armadura:* Qualquer ataque que não seja um cone, efeito de área, ou explosão pode adicionar um nível dessa ampliação para representar o estreitamento do ataque para perfurar melhor a armadura.

- *Efeito de Área:* Um único nível (preenchendo um raio de dois metros) é

razoável para qualquer ataque e representa espalhar o ataque por uma pequena área. Ataques que *já* possuem Efeito de Área *podem* adicionar qualquer número de níveis.

- **Fogo Contínuo:** o Mestre pode permiti-la como uma espécie de Golpe Rápido com um ataque à distância. A CdT máxima não deve exceder o dobro da CdT normal (dando CdT 2 para a maioria dos ataques).

- **Variável:** Permite que o atacante “pegue leve” com uma habilidade que normalmente não permite esse grau de controle.

O Mestre *não deve* permitir ampliações temporárias que alterem os efeitos fundamentais do mundo do jogo daquele ataque — por exemplo, transformar um feixe em gás. Essa restrição pode proibir algumas das opções acima e quase sempre exclui Acompanhamento, Agente de Contato, Agente Respiratório, Agente Sanguíneo, Aura, Base Sensorial, De Cima, Efeito Colateral, Guiado, Imprecação, Jato, Sintomas, Subaquático, Teleguiado, e a maioria dos modificadores de dano.

Ampliando Habilidades Passivas

Poucas habilidades passivas são adequadas para ampliações temporárias. Aquelas que têm *usos* ativos são a exceção. Ao usar ativamente essas habilidades, o personagem pode ampliá-las conforme descrito para habilidades ativas.

Estendendo Defesas

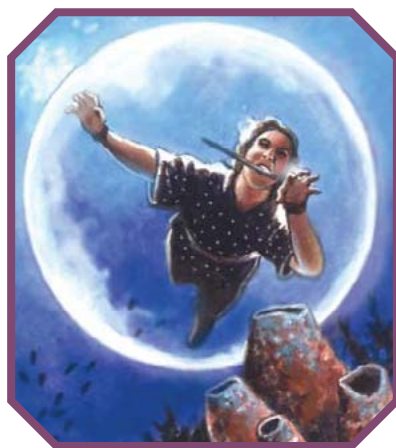
A maioria das habilidades defensivas não está sob o controle consciente do usuário — elas são passivas e estão sempre ativas. O MJ geralmente deve proibir ampliações temporárias, com duas exceções:

Campo de Força: Heróis fictícios com campos de força pessoais geralmente os estendem para proteger outros. O Mestre deve permitir a combinação de Afeta Outros e Efeito de Área em qualquer habilidade que já possua Campo de Força. Consulte *Afeta Outros* (pág. 107) para detalhes sobre a combinação desses modificadores.

Escudo Mental: A ampliação Campo de Força visa proteger os olhos e os bens do personagem. Raramente ela faria sentido para Escudo Mental, que protege a *mente*. O Mestre deve permiti-la em conjunto com Afeta Outros e Efeito de Área. Isso permite que mentalistas poderosos protejam seus amigos — um feito frequentemente visto na ficção.

Uso PREDEFINIDO DE HABILIDADES

O Mestre pode permitir que heróis cinematográficos improvisem o uso de habilidades ativas como habilidades relacionadas com base em *vantagens totalmente diferentes*. Por exemplo, um super com um laser construído a partir de Ataque Inato pode reformulá-lo como uma Atribuição ofuscante em uma emergência. Tais recursos temporários são chamados de “predefinidos”, por analogia aos valores predefinidos das perícias (pág. MB173). No entanto, a flexibilidade dos predefinidos têm um preço. Quem planeja se envolver em improvisação constante se dará melhor com as *Habilidades Modulares* (pág. MB62).



Antes de permitir qualquer uso predefinido, o Mestre deve pedir ao jogador que descreva precisamente os efeitos no mundo do jogo da proeza proposta. O jogador deve especificar a habilidade que ele pretende usar, a que ele deseja imitar e porque ele acha que seu personagem pode fazer a primeira servir como a segunda. Deve haver uma relação *natural* entre os efeitos especiais das duas habilidades — e se um poder estiver envolvido, ambas as habilidades deverão pertencer ao poder. Assim, apenas habilidades relacionadas com o mesmo poder são predefinidas entre si. Cabe ao Mestre quais predefinidos, se é que existem, são possíveis para vantagens “instintivas”.

A habilidade predefinida *deve* compartilhar o modificador de poder da habilidade inicial e todas as suas limitações de uso: Acesso, Custa Fadiga, Gasto Adicional de Tempo, Gatilho, Inconstante, Requer Preparo, Requer Recarga, Uso Limitado, etc. Se a ha-

bilidade inicial exige 10 segundos de concentração e custa 5 PF, o mesmo acontece com o a predefinida... e, se ela obtiver apenas um uso por dia, o uso predefinido conta.

Por fim, o valor em pontos da habilidade predefinida não pode exceder o valor daquela que fornece o uso predefinido. Use os custos *finais* das duas habilidades, depois de todos os modificadores. No entanto, não pare o jogo para fazer contas. O Mestre deve simplesmente estimar os custos em pontos envolvidos. Obviamente, os jogadores são encorajados a imaginar possíveis usos predefinidos antes do jogo começar, se *quiserem* fazer as contas.

O Mestre decide se um uso predefinido é possível, dadas essas considerações. Se for, pule para a próxima etapa. Caso contrário, ele fará um teste contra a IQ do herói, com +4 se o PdJ tiver Bom Senso, mas com -2 ou mais se houver uma desvantagem, como Excesso de Confiança ou Irritabilidade. Com um sucesso, ele diz ao jogador que a improvisação proposta não é possível. Em caso de fracasso, ele aplica as regras abaixo — penalidades, custos de PF etc. —, mas *não diz* que a proeza é impossível. Quando chega a hora de *usar* a habilidade, ela tem apenas os efeitos normais. O uso predefinido é arriscado para aqueles com uma visão distorcida de suas capacidades!

Improvisar uma habilidade a partir de outra exige uma manobra Concentrar e um teste de Vontade se a habilidade inicial for mental, ou uma manobra Preparar e um teste de HT se física. Um teste de perícia baseado em Vontade ou HT pode ser possível; consulte *Ampliações Temporárias* (pág. 172) para detalhes.

Modificadores: -2 para cada 25%, ou fração, que o uso predefinido tenha do custo em pontos da habilidade inicial; por exemplo, para uma habilidade de 40 pontos, daria -2 para um uso predefinido que custa de 1 a 10 pontos, -4 para 11 a 20 pontos, -6 para 21 a 30 pontos e -8 para 31 a 40 pontos. Aplique outro -2 se as duas habilidades não forem do mesmo tipo geral — ambas ataques, ambas defesas, ambas habilidades de comunicação, etc. O personagem pode compensar essas penalidades (mas nunca obter um bônus) gastando PF; cada PF cancela -1. Os que usam poderes podem adicionar seu Talento.

Em um sucesso ou fracasso, a tentativa custa 3 PF *além* de qualquer gasto voluntário de PF.

Um sucesso significa que a habilidade funciona como pretendido. Se for transitória, cada uso dessa proeza dá um “uso”. Se for contínua, o personagem recebe um minuto de operação, após o qual deve fazer um novo teste e pagar os PF por mais um minuto. Em um sucesso decisivo, não há custo de PF para esse uso ou minuto. Qualquer que seja a habilidade e, por maior que seja o sucesso, as habilidades predefinidas recebem um redutor de -2 para todos os testes necessários devido à falta de familiaridade (veja *Familiaridade*, pág. MB169). Além disso, se o personagem não possuir a perícia necessária para exercê-la, ele deverá usar essa perícia com seu valor predefinido. Essas penalidades são cumulativas. O Mestre pode permitir que os heróis reduzam as penalidades pelo uso (não pela proeza em si), comprando uma técnica.

Um fracasso significa que nada acontece, mas a habilidade continua a funcionar normalmente. Isso é óbvio, exceto quando a proeza é impossível e a tentativa fracassar o teste de IQ, e o personagem a tentar ainda assim. Em uma falha crítica, a habilidade — mesmo que seja sempre ativa — fica desativada por um segundo, e o personagem deve verificar se ocorre a incapacitação (veja *Habilidades Incapacitadas*, pág. 156), com os resultados afetando *todo o seu poder*.

Abaixo estão algumas opções comuns para usos predefinidos. O Mestre é o juiz final do que é possível.

Amplificar

Heróis fictícios frequentemente sobrecarregam ataques não-letais, transformando-os em Ataques Inatos. Isso é especialmente provável para Atribuições — um feixe de luz ofuscante se torna um laser abrasador, um raio paralisante se torna um disruptor neural e assim por diante. No caso de Retenção, a amplificação normalmente envolve vítimas espancadas com a força ou matéria projetada. Mesmo Obscurecer pode

ter potencial letal; por exemplo, tornando mais densa a fumaça ofuscante até se tornar um gás sufocante.

Às vezes, a amplificação permite que uma habilidade que *não* seja um ataque funcione como um ataque. Por exemplo, um herói desesperado pode usar Controle para concentrar a energia ambiente em uma arma ou aumentar a potência do Sentido de Monitoramento ou Telecomunicação para uso ofensivo. Isso pode resultar em Ataque Inato ou Atribuição. O redutor de -2 para diferentes tipos de habilidades é obrigatório aqui!

Moderar

Ainda é possível “suavizar” a habilidade para produzir efeitos mais sutis. A aplicação usual é transformar Ataque Inato em uma arma não-letal; por exemplo, reduzir uma explosão sônica a uma Atribuição ensurdecadora, ou estrategicamente posicionar raios congelantes como uma Retenção congelante. Se o *foco* do poder for intrinsecamente perigoso — como magia necromante ou raios gama —, o Mestre não deve permitir efeitos não-letais com usos predefinidos.

Ao aceitar o redutor adicional de -2 para alterar os tipos de habilidade, os ataques ainda podem emular habilidades que *não* sejam ataques, como Sentido de Monitoramento e Telecomunicação. Por exemplo, uma explosão sônica pode se tornar um Sonar ou Som Direcional.

Moderar não funciona apenas para ataques. *Muitas* vantagens podem ser versões “menos extremas” de outras: Possessão pode atuar como Controle da Mente, influenciando a mente do alvo sem dominá-lo completamente, Terror pode servir como Língua Ferina, deixando as vítimas nervosas sem aterrorizá-las, o Voo pode ser reduzida a um Super Salto, e assim por diante.

Direcionar

Outra opção é exercer a habilidade com maior *precisão* do que o habitual.

Os exemplos incluem a modulação do Sentido de Monitoramento como Telecomunicação improvisada; direcionar a Retenção nos olhos para agir como uma Atribuição cegante; empregando Neutralizar para anular uma habilidade específica, transformando-a em uma Atribuição com Vantagem Anulada; e usando Controle Mental sutilmente para convencer o alvo que ele tem medo, causando Terror. Se o uso predefinido corresponder à *precisão física* — por exemplo, mirar os olhos — use o *maior valor* entre -2 pela falta de familiaridade e a penalidade usual para acertar.

Propagar

Por outro lado, uma habilidade normalmente precisa pode agir de maneira totalmente diferente quando espalhada por uma área. Telecomunicação de feixe concentrado pode servir como Sentido de Monitoramento; alguém com Ilusão pode gerar um “ruído” que age como Obscurecer; alguns tipos de Ataque Inato podem se dispersar o suficiente para funcionar como Criar (*especialmente* aqueles que projetam eletricidade, luz, ou som); e Diapsiquia poderia projetar uma aura desconcertante que funciona como Terror.

Inverter

Mesmo as habilidades “opostas” podem predefinir umas às outras, se fazem parte de um poder que as considera metade de uma única capacidade bidirecional (decisão do Mestre). Por exemplo, o portador de um poder que inclui Controle (Ar) e Controle (Vácuo) pode reverter o fluxo de ar, permitindo que um Controle seja predefinido para o outro. Da mesma forma, o usuário de um poder que oferece Precognição e Psicomетria pode usar ativamente um como o outro, olhando na “direção” oposta no tempo. Os usos invertidos terão *sempre* um redutor de -2 para alterar o tipo de habilidade.

REGRAS PARA FONTES ESPECÍFICAS

Para cada poder na campanha — ou pelo menos, cada *fonte* — o Mestre deve examinar as opções deste capítulo e escolher aquelas que dão o “sabor” que ele deseja. Nem todo poder precisa permitir predefinidos, esforço adicional e assim por diante. Alguns poderes podem até estar sujeitos a regras únicas. Aqui estão algumas recomendações para regras opcionais a serem usadas com modificadores de poder comuns (veja *Exemplos de Modificadores*, pág. 26), incluindo:

Opções Favoráveis: Sugestões sobre quais opções de aumento efetivo melhor se adequam a essa fonte de poder, com base em precedentes ficcionais. *Habilidades Aprimorando Perícias* (pág. 162), *Usos Criativos de Efeitos Especiais* (pág. 170) e *Talento como Resistência* (pág. 169) devem aplicar-se a todos os poderes — e os dois primeiros também às vantagens “instintivas” — se forem aplicáveis.

Opções Limitantes: “Controles” recomendados para tais poderes. *Perícias Para Todos* (pág. 162) se qualifica porque aqueles que não gastam pontos extras em perícias especiais devem confiar em seus valores predefinidos, impondo-lhes um redutor efetivo de -6 para usar suas habilidades.

Regras Especiais: Regras opcionais adicionais e observações que se aplicam apenas a esses poderes.

Se o MJ considerar que um determinado poder é simplesmente *melhor* porque ele desfruta de muitas opções benéficas ou sofre de poucas ou nenhuma limitação, ele é livre para ajustar seu modificador de poder ou avaliar um custo de Antecedente Incomum.

PODERES BIOLÓGICOS

Opções Favoráveis: *Perícias Aprimorando Habilidades* (pág. 161) geralmente se aplica, pois os dons especiais do personagem são “naturais” e tão facilmente incorporados ao treinamento mundano quanto as capacidades físicas comuns. Na maioria dos mundos, o único limite absoluto para o que esses poderes podem realizar é o suprimento de bioenergia do usuário; assim, *Ampliações Temporárias* (pág. 172), *Trocar Fadiga por Efeito* (pág. 160) e *Uso Predefinido de Habilidades* (pág. 173) são altamente apropriados.

Opções Limitantes: As habilidades biológicas são tão cansativas quanto erguer, correr e assim por diante — e, como feitos físicos, podem levar a uma tensão incapacitante se forçadas demais. *Habilidades e Esforço* (pág. 159) e *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156) são fortemente recomendadas.

Regras Especiais para Poderes Biológicos

Mirando nas Habilidades Biológicas: Os personagens que estudaram poderes biológicos podem ser capazes de atingir os órgãos incomuns responsáveis por esses dons. Para tentar isso, o atacante deve observar a habilidade alvo em ação e obter um sucesso em um teste de Fisiologia (*Homo superior*), Perícia Abrangente (Biopoderes), ou outra perícia obscura definida pelo Mestre. Um sucesso permite que ele mire essa habilidade com um redutor de -8 usando qualquer ataque por perfuração, perfurante, ou por queimadura de feixe concentrado. Considere a lesão como sendo para o tronco. Um ferimento grave (veja pág. MB420) compromete a habilidade. Use *Duração de Lesões Incapacitantes* (pág. MB422) para determinar a recuperação. A incapacitação permanente é possível. Para sobre-carregar um poder sem danificar o alvo, use *Incapacitação Deliberada* (pág. 156).

PODERES DO CHI

Opções Favoráveis: A conexão habitual entre esses poderes e as pretensões mais variadas feitas pelas artes marciais dá o tom. *Ataques Coordenados* (pág.

165) e *Defesa com Poderes* (pág. 167) são adequados para combates épicos; *Técnicas do Poder* (pág. 162) complementam técnicas de combate mundanas; e *Perícias Aprimorando Habilidades* (pág. 161) possibilitam que aqueles com perícias cinematográficas tirem o máximo proveito de seus dons. Esforços poderosos são fundamentais para a mitologia das artes marciais, de modo que *Trocar Fadiga por Efeito* (pág. 160) e *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161) também se encaixam.

Opções Limitantes: *Habilidades e Esforço* (pág. 159) e *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156) são altamente apropriadas, dada a linha tênue entre os feitos movidos pelo chi, e os físicos mais comuns. *Tentativas Repetidas* (pág. 159) são ideais para situações em que os verdadeiros mestres fazem coisas na primeira tentativa, enquanto os novatos desperdiçam seu chi tentando e fracassando. Dada a ênfase no treinamento na ficção de artes marciais, o Mestre pode querer considerar *Perícias para Todos* (pág. 162).

Regras Especiais para Poderes do Chi

Desequilíbrio do Chi: Se um usuário de Chi consegue de alguma forma incapacitar seu poder, ele desequilibra seu Chi além dos efeitos usuais. Isso assume a forma de uma atribuição de longo prazo; veja *Chi* (pág. 26) para detalhes.

Mirando nas Habilidades do Chi: A perícia *Pontos Secretos* (pág. MB219) pode mirar habilidades físicas do chi ao atacar os órgãos vitais, ou as mentais atacando o crânio, com um redutor adicional de -2. Se a vítima sofrer pelo menos um ponto de lesão, faça uma Disputa Rápida entre Pontos Secretos e a HT (físico) ou Vontade (mental) do alvo. A vitória incapacita a habilidade alvo por 2d segundos, após o que se recupera automaticamente.

Uso de Perícias: Aqueles que possuem uma habilidade chi e uma perícia cinematográfica de artes marciais que cobrem uma área semelhante — Invisibilidade e Arte da Invisibilidade, Super Salto e Salto Voador, etc. — recebem um bônus de +4 quando usam a habilidade para ampliar o NH da perícia, e podem fazer um teste da perícia em vez de um atributo para usar a habilidade. O Mestre também deve considerar permitir que Golpe Poderoso substitua Vontade para um esforço adicional com os poderes do chi. Finalmente, Controle das Funções Involuntárias e Meditação podem substituir HT e Vontade, respectivamente, ao verificar a incapacitação em habilidades ou poderes do chi. Em todos os casos, use uma perícia apenas se seu NH for *melhor* que a pontuação usual.

PODERES CÓSMICOS

Opções Favoráveis: Poderes semelhantes aos de divindades devem ter acesso a toda a gama de opções — mesmo quando outros poderes não — a menos que o MJ considere uma regra específica inadequada para sua campanha.

Opções Limitantes: *Dano Colateral* (pág. 165) é um resultado clássico de batalhas que envolvem poderes realmente impressionantes. *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156) devem ser aplicadas ao usar regras opcionais que cobram PF para desafiar os limites, mas não em nenhum outro momento. O MJ também deve considerar renunciar a *Habilidades e Esforço* (pág. 159). Claro, semideuses podem tropeçar e suar tanto quanto qualquer outra pessoa em uma campanha *despretensiosa*...

Regras Especiais para Poderes Cósmicos

Leis da Criação: De acordo com o mito, o MJ pode decidir que mesmo tais poderes estão sujeitos a certas restrições básicas forjadas no universo, e que não há como remover esses limites... exceto, talvez, com o acordo unânime de todos os portadores de poderes cósmicos. Por exemplo, o MJ pode declarar que habilidades cósmicas não podem interferir na massa, órbitas, e assim por diante, de corpos astronômicos (planetas, estrelas etc.) — mesmo quando as regras sugerem que isso é possível.

PODERES DIVINOS

Opções Favoráveis: *Combinação de Poderes* (pág. 170) é ideal para rituais complexos que envolvem muitos atores. O povo santo às vezes pode usar perícias como Exorcismo e Ritual Religioso para realizar suas habilidades; é um caso especial de *Perícias Aprimorando Habilidades* (pág. 161). Use *Ampliações Temporárias* (pág. 172), *Trocar Fadiga por Efeito* (pág. 160), *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161) e *Uso Predefinido de Habilidades* (pág. 173) quando os abençoados com poderes divinos oram por ajuda adicional.

Opções Limitantes: Quando os mortais atacam inimigos com a força divina, é provável que seu controle imperfeito cause *Danos Colaterais* (pág. 165). Outras maneiras de representar a habilidade limitada dos servos santos de controlar a vontade divina são os *Feitos Variados* (pág. 158) e as *Tentativas Repetidas* (pág. 159). Nas situações em que cada milagre exige um ritual específico, o MJ pode querer usar *Perícias Para Todos* (pág. 162).

Regras Especiais para Poderes Divinos

Dias Santos: Poderes divinos podem seguir um calendário sagrado criado pelo Mestre. Ele pode ser astronômico (solar, lunar, celeste, etc.), numerológico, ou aparentemente *aleatório*. Certos dias ou estações do ano podem conceder bônus ao NH ou efeito adicionais, enquanto outros impedem o uso de poderes. Os bônus e penalidades devem se cancelar ao longo de um ano.

Ira dos Deuses: Em uma falha crítica ao usar regras opcionais para melhorar ou alterar uma habilidade divina, não use *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156). Em vez disso, faça um teste de reação para a divindade, com redutor de -1 por falha semelhante desde a última penitência, sacrifício, etc. do personagem. Uma reação ruim ou pior resulta no mesmo resultado que a violação das vantagens necessárias do poder; consulte *Divino* (pág. 26). Mesmo uma aplicação comum e *bem-sucedida* de uma habilidade divina pode produzir tais efeitos, se a divindade não aprovar.

Nível de Santidade: Em locais onde poderes sagrados se assemelham à magia, os níveis de “santidade” mencionados para *Magia Clerical* (pág. MB242) podem afetar as habilidades divinas. Eles equivalem a níveis de mana (veja *Mana*, pág. MB235), com os seguintes efeitos:

- Em áreas com santidade *nula* (lugares deliberadamente profanos em relação à divindade, locais de santidade muito alta para divindades opostas, etc.), as habilidades não funcionam.
- Em áreas de santidade *baixa* (locais de santidade alta para divindades opostas e lugares naturais opostos à esfera de influência da divindade; por exemplo, o mar, para um deus do fogo), os testes para ativar as habilidades terão um redutor de -5.
- Nas áreas de santidade *normal* (a maioria dos lugares, incluindo os templos de divindades sem oposição), *alta* (os templos da própria divindade, bem como os locais naturais em sintonia

com a esfera de influência da divindade; por exemplo, um vulcão para um deus do fogo), ou *muito alta* (templos antigos e poderosos, locais onde a divindade realizou milagres etc.), as habilidades funcionam normalmente

PODERES ELEMENTAIS

Opções Favoráveis: Esses poderes enfatizam o controle direto sobre um elemento. Na maioria dos casos, isso implica precisão suficiente para lutar criativamente usando *Ataques Coordenados* (pág. 165) e *Defesa com Poderes* (pág. 167), bem como alguma margem para adaptar habilidades em tempo real por meio de *Ampliações Temporárias* (pág. 172), *Trocar Fadiga por Efeito* (pág. 160), *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161) e *Uso Predefinido de Habilidades* (pág. 173).

Opções Limitantes: A maioria das habilidades elementares é *energética* e deve estar sujeita a *Habilidades e Esforço* (pág. 159) e *Dano Colateral* (pág. 165). Ao gastar PF para forçar os limites, *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156) se aplicam. Como o controle preciso exige atenção total, o Mestre deve considerar impor *Feitos Variados* (pág. 158).

Regras Especiais para Poderes Elementais

Afinidade: Como uma reviravolta no *Talento como Resistência* (pág. 169), o Mestre pode determinar que o Talento com um poder elemental significa que o personagem possui uma “afinidade” inata em direção ao seu elemento... e que o distancia de seu oposto. Ele recebe um bônus igual ao Talento em todos os testes para resistir ao seu elemento de qualquer forma, mundano ou com poderes — mas o Talento age como uma *penalidade* sempre que ele tiver que resistir ao elemento oposto. Por exemplo, o Talento para Calor/Fogo 3 daria +3 para resistir às habilidades de Calor/Fogo e calor comum, mas -3 para resistir às habilidades de Frio/Gelo e frio comum.

“Elemento em Falta”: O modificador de poder Elemental é essencialmente uma limitação Acesso ou Ambiental que impede que habilidades elementais funcionem em situações em que o elemento não possa existir ou o elemento oposto prevaleça. Em ambientes onde o elemento é meramente suprimido — e não completamente excluído — o Mestre pode aplicar uma penalidade de -1 a -9 às habilidades relacionadas. O poder não está disponível em situações em que a penalidade for de -10 ou mais. Por exemplo, em ambientes quentes, as habilidades Frio/Gelo podem estar sujeitas às penalidades dos testes de HT sob *Calor* (pág. MB429).

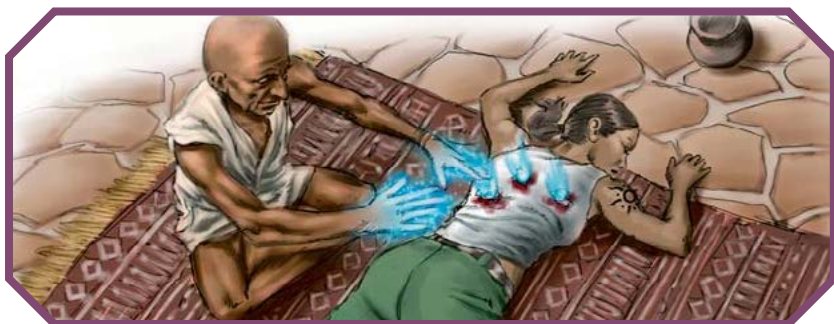
PODERES ESPIRITUAIS

Opções Favoráveis: Como outros ritualistas, os feiticeiros podem cooperar para produzir efeitos poderosos; consulte *Combinação de Poderes* (pág. 170). Perícias como Desenho de Símbolos e Magia Ritualística poderiam claramente substituir os testes de atributos para as habilidades espirituais — uma versão de *Perícias Aprimorando Habilidades* (pág. 161). *Trocar Fadiga por Efeito* (pág. 160) e *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161) são excelentes maneiras de representar “sacrifícios” feitos a espíritos para obter resultados mais potentes.

Opções Limitantes: Como os espíritos são notoriamente indiferentes aos danos que causam no mundo material, o MJ pode desejar fazer um teste para *Dano Colateral* (pág. 165) por *qualquer* uso de habilidades espirituais que possam causar danos. *Feitos Variados* (pág. 158) é eminentemente adequada, uma vez que apenas os maiores feiticeiros podem comandar mais do que alguns espíritos. Em alguns mundos, cada habilidade envolve espíritos específicos chamados com uma convocação única; lide com isso com *Perícias Para Todos* (pág. 162).

Regras Especiais para Poderes Espirituais

Ira dos Espíritos: As tentativas de usar habilidades espirituais exigem um teste de reação, por *Volúvel* (pág. 112). Se o resultado for Neutro ou melhor, o feiticeiro pode tentar sua habilidade; caso contrário, ele não pode, e as convocações futuras terão um redutor de -1 acumulativo para as reações. Se houver uma falha crítica no teste para *usar* a habilidade, trate-o como se o teste de reação inicial tivesse dado Fraca. Se a falha crítica envolver um esforço adicional, trate-a como uma reação inicial Muito



Ruim. Esses efeitos são usados em vez de *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156), e a penalidade de reação cumulativa substitui *Tentativas Repetidas* (pág. 159).

Modificadores Ritualísticos: Se o Mestre deseja fazer com que as habilidades espirituais funcionem mais como os rituais tradicionais, ele pode aplicar alguns ou todos esses modificadores:

- **Afetando Outros:** A maioria das habilidades que funcionam com outros supõe que o alvo esteja na presença física do feiticeiro. Algumas têm requisitos mais rígidos, como o toque. Aquelas que podem afetar alvos que *não estão* presentes — Diapsiquia, Imprecações sobre os visualizados à distância, etc. — exigem uma representação do alvo a ser trabalhado e, mesmo assim, têm uma penalidade por sua ausência: -1 para um vídeo ou amostra de DNA, -2 para uma foto ou amostra de sangue, -3 para cabelos ou unhas, -4 para roupas, -6 para um desenho ou -10 para nada. Opcionalmente, esses modificadores podem substituir *Modificadores de Longa Distância* (pág. MB241) em habilidades que normalmente os usariam.

- **Consagração:** -1 a -5 para solo ritualmente profanado, +0 na maioria das circunstâncias, ou +1 a +5 para áreas especialmente consagradas.

- **Paramentos:** -3 se o feiticeiro não possuir trajes rituais adequados — máscaras, roupas, etc.

- **Duração do Ritual:** Para anular as penalidades acima, o feiticeiro pode levar um tempo adicional para usar sua habilidade. Mudar um requisito de tempo de segundos para minutos, de minutos para horas ou de horas para dias dá um bônus de +3; dois saltos nessa escala, dão +5; e três dão +7.

Sangue: Em muitos mundos, a única maneira de obter espíritos para fazer um favor é oferecer-lhes sangue. Se isso for o caso, um esforço adicional para poderes espirituais custa PV em vez de PF.

PODERES MÁGICOS

Opções Favoráveis: Use *Combinação de Poderes* (pág. 170), e não *Magia Cerimonial* (pág. MB238), quando aqueles com habilidades mágicas cooperarem. Aprendizes dedicados à magia podem praticar *Técnicas do Poder* (pág. 162) e ter *Perícias Aprimorando Habilidades* (pág. 161), fazendo testes de Taumatologia e outras perícias arcanas para empregar seus dons. A razão para usar poderes mágicos em vez de mágicas é permitir a improvisação; assim, o MJ deve considerar *Ampliações Temporárias* (pág. 172) e *Uso Predefinido de Habilidades* (pág. 173).

Opções Limitantes: Para manter as habilidades mágicas alinhadas com as mágicas — que têm um custo de PF para manter e recebem -1 por mágica “ativa” — o MJ provavelmente deve aplicar *Habilidades e Esforço* (pág. 159) e *Feitos Variados* (pág. 158). Ele também pode adotar *Perícias Para Todos* (pág. 162) e exigir que os magos que desejam controle preciso sobre suas habilidades aprendam perícias semelhantes a mágicas.

Regras Especiais para Poderes Mágicos

Inconvenientes da Magia: A limitação Mágico (pág. 27) vale -10% porque as habilidades mágicas funcionam com redutor de -5 em áreas de mana baixo (e nem funcionam, se mana for nulo), permitem que os alvos com Abascanto tenham um bônus para resistir, e estão sujeitos a mágicas perturbadoras — mágicas de bloqueio podem impedir ataques, Anular Mágica pode encerrar efeitos contínuos, e mágicas que resistem à magia podem bloquear novos efeitos. Em Disputas Rápidas com mágicas, use o atributo ou perícia de controle da habilidade como seu NH efetivo. Se normalmente não exigir testes, use HT para uma habilidade física, e Vontade para uma habilidade mental. O Talento ainda se aplica.

Tiro Pela Culatra: Se um mago falhar criticamente ao tentar usar ampliações temporárias ou uso predefinido de habilidades, jogue os dados na *Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas* (pág. MB236) em vez de usar *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156). Um resultado 17 na tabela, o que faria o operador de mágicas esquecer sua mágica, significa que a habilidade fica incapacitada.

PODERES MORAIS

Opções Favoráveis: Juntar-se contra o Mal, o Caos ou ameaça similar é uma venerável tradição da fantasia; portanto, o MJ deve considerar a possibilidade de *Combinação de Poderes* (pág. 170) e *Ataques Coordenados* (pág. 165). Uma alternativa interessante é permitir que apenas o Bem ou a Ordem combinem poderes, enquanto apenas o Mal ou o Caos podem coordenar ataques. Em conflitos morais épicos, é tradicional que os poderes opostos se obstruam e que os verdadeiros heróis superem seus limites; assim, *Defesa com Poderes* (pág. 167), *Trocar Fadiga por Efeito* (pág. 160) e *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161) se encaixam.

Opções Limitantes: Aplique *Habilidades e Esforço* (pág. 159) quando os campeões usarem suas habilidades em patrulhas desgastantes, vigílias e batalhas para combater o Outro Lado. *Dano Colateral* (pág. 165) é crucial para batalhas épicas entre Luz e Trevas. O Mestre também deve considerar *Feitos Variados* (pág. 158), pois força os heróis a fazerem escolhas difíceis sobre *onde* aplicar suas capacidades limitadas, o que é bastante apropriado em grandes lutas morais.

Regras Especiais para Poderes Morais

Hesitante: Não use *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156) para falhas críticas com poderes morais. Em vez disso, o herói deve fazer um teste de Vontade imediato. Um fracasso significa um momento de dúvida ou hesitação, que conta como uma violação das desvantagens necessárias de seu poder; veja *Moral* (pág. 28). Qualquer aplicação de habilidades morais pode ter consequências semelhantes, se o personagem estiver agindo contra sua causa.

Locais de Poder: Locais associados a nobres — ou hediondos — atos podem adquirir uma “carga” moral ao longo do tempo. Isso concede de +1 a +5 para usar o poder moral por trás dos atos, mas uma penalidade correspondente (-1 a -5) para empregar seu antipoder. Isso pode ser um obstáculo sério ao levar a guerra para o território inimigo!

Custo e Fonte dos Pontos de Fadiga

Às vezes, usar uma habilidade custa PF. Esse requisito pode estar incorporado à vantagem subjacente, resultado da limitação Custa Fadiga, ou uma consequência das regras especiais deste capítulo. Se a habilidade pertencer a um poder, todos esses custos de PF estarão sujeitos a quaisquer regras especiais para PF associadas à fonte de energia no mundo do jogo. Por exemplo, como o PF gasto em mágicas é recarregado em um segundo em áreas com mana muito alto (veja *Mana*, pág. MB235), o mesmo ocorre com os PF gasto em poderes mágicos. Da mesma forma, se sacrifícios a espíritos podem suprir PF para feitiçaria (veja *Magia Sacrificial*, **GURPS Fantasy**, pág. 165), o mesmo PF pode alimentar poderes espirituais.

PODERES DA NATUREZA

Opções Favoráveis: *Combinação de Poderes* (pág. 170) faz sentido para qualquer poder que emana de um campo de “energia vital” que une todos os seres vivos. *Perícias Aprimorando Habilidades* (pág. 161) — especialmente com perícias como Conhecimento das Ervas e Naturalista — ajudam na identificação tradicional de guardiões da natureza como sábios. O MJ também deve considerar *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161), pois permite que os que detêm poderes da natureza compensem as penalidades por espoliação e tecnologia... a um custo.

Opções Limitantes: Uma suposição comum no folclore é que a natureza responde mal a estímulos constantes, tornando apropriadas as *Tentativas Repetidas* (pág. 159). A natureza também parece reservar *Dano Colateral* (pág. 165) para áreas urbanas, deixando os lugares selvagens intocados. *Perícias Para Todos* (pág. 162) não é apropriada na maioria dos casos; caso contrário, as pessoas podem aprender, mas a formalidade do estudo é quase antitética à natureza em sua forma mais selvagem.

Regras Especiais para Poderes da Natureza

Afinidade: Assim como acontece com os poderes elementais, o MJ pode decidir que *Talento como Resistência* (pág. 169) funciona de maneira um pouco diferente aqui. O Talento com um poder da natureza pode conceder bônus não apenas os testes para resistir a esse poder, mas também os testes para resistir contra ameaças verdadeiramente naturais, como venenos de plantas e animais. Sendo o caso, ele age como uma *penalidade* para resistir à poluição tóxica, doenças geneticamente modificadas e outras “abominações”. Também é uma penalidade em qualquer teste para se adaptar ou usar implantes cirúrgicos ou biônicos.

Espoliação e Tecnologia: Lembre-se de aplicar os modificadores especiais em *Natureza* (pág. 28) a todos os testes para usar as habilidades da natureza.

PODERES PSÍQUICOS

Opções Favoráveis: Os telepatas que se conectam para formar uma mente coletiva são o arquétipo de *Combinações de Poderes* (pág. 170); o Mestre pode desejar permitir essa opção para poderes psíquicos, mesmo que ele a proíba em ou-

tro lugar. Use *Defesa com Poderes* (pág. 167) para bloqueios mentais, parar balas com PC e assim por diante — e *Ampliações Temporárias* (pág. 172) para estender essas defesas a outras pessoas. As academias psi frequentemente ensinam *Técnicas do Poder* (pág. 162) para feitos como a Precognição ativa e treinam psis para empregar seus dons como extensões de capacidades mundanas, levando a *Perícias Aprimorando Habilidades* (pág. 161). *Trocar Fadiga por Efeito* (pág. 160) é uma temática padrão da ficção — mas a penalidade por se esforçar demais também é, o que torna a *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161) inadequada.

Opções Limitantes: Na maioria dos mundos dos jogos, os psis podem esgotar seus poderes se forem descuidados ou azarados (*Habilidades Incapacitadas*, pág. 156), são capazes de se concentrar em apenas algumas tarefas por vez (*Feitos Variados*, pág. 158), e tendem a se esforçar se sua tentativa inicial for frustrada (*Tentativas Repetidas*, pág. 159). Psiquismo é notoriamente difícil de controlar sem treinamento, o que o Mestre pode representar como *Perícias Para Todos* (pág. 162).

Regras Especiais para Poderes Psíquicos

Cérebro vs. Mente: Os poderes psíquicos fluem da *mente* e permanecem com o psi se ele mudar para um corpo com outro *cérebro*. No entanto, o cérebro atual do psi deve funcionar corretamente se ele quiser usar psiquismo — como um computador que deve ser funcional para que o software seja executado nele. Por opção do Mestre, um psi deve fazer um teste de HT para cada poder psíquico sempre que sofrer um ferimento grave (veja pág. MB420) no olho ou no crânio. Trate o fracasso exatamente como em *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156). Também faça um teste em caso de sufocamento, cirurgia ou drogas infligirem PV/2 como dano cerebral.

Tecnologia Psíquica: As contramedidas da superciência são quase padrão em ambientes com poderes psíquicos. O revestimento do capacete Antipsi pode conceder Escudo Mental 6 (Limitado, Psíquico, -50%), adicionar \$1.000 ao custo do capacete, e meio quilo ao peso. Drogas antipsi típicas podem conceder Resistência a Psiquismo (+3) por 6 horas e custar \$100 por dose injetável — mas esses agentes, sendo experimentais, provavelmente têm efeitos colaterais em um fracasso no teste de HT (as condições irritantes da página MB428 se aplicam). O Mestre deve permitir que os desenvolvedores criem melhores me-

dicamentos usando *Drogas de Ultratecnologia* (pág. MB425) com *Instrumentos* (pág. MB475).

SUPERPODERES

Opções Favoráveis: Superpoderes geralmente ocorrem em ambientes cinematográficos, e o Mestre deve planejar adequadamente. As superequipes geralmente operam juntas fazendo a *Combinação de Poderes* (pág. 170) e realizando *Ataques Coordenados* (pág. 165). Em batalha, os super-heróis usam rotineiramente a *Defesa com Poderes* (pág. 167) e *Ricochetes* (pág. 166). E é essencial para o gênero que os heróis alonguem seus poderes com *Ampliações Temporárias* (pág. 172), *Trocar Fadiga por Efeito* (pág. 160), *Trocar Fadiga por NH* (pág. 161) e *Uso Predefinido de Habilidades* (pág. 173).

Opções Limitantes: *Habilidades e Esforço* (pág. 159) explica por que supers sem níveis maciços de Deslocamento Ampliado não podem voar para Marte e por que mesmo os heróis mais durões são derrotados por guerras, desastres naturais, etc. *Dano Colateral* (pág. 165) é praticamente necessário para batalhas de supers. Os superpoderes são semelhantes aos psíquicos em muitos outros aspectos — eles são a mesma coisa em alguns mundos — e devem usar *Habilidades Incapacitadas* (pág. 156), *Feitos Variados* (pág. 158), *Tentativas Repetidas* (pág. 159), e possivelmente *Perícias Para Todos* (pág. 162).

Regras Especiais para Superpoderes

Supertecnologia: Na tradição consagrada dos quadrinhos, o Mestre pode decidir que a tecnologia de ciência estranha pode afetar superpoderes. Isso é tipicamente da competência dos desenvolvedores e dos agentes das agências “do mal”. A tecnologia confiável funciona como a blindagem ou o soro usado contra os poderes psíquicos (veja *Poderes Psíquicos*, pág. 178). Inventos mais potentes criam raios ou campos que simulam Estática ou Neutralizar e não devem aparecer nas mãos de bandidos comuns. Na maioria dos casos, eles são *falhos*, com 1d/2 defeitos (arredondados para cima); veja a *Tabela de Defeitos em Instrumentos* (pág. MB476). Além disso, eles dependem de ciência estranha e têm 1d-3 em efeitos colaterais (mínimo um); veja a *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios* (pág. MB479). Todas essas falhas são permanentes — o Mestre não deve deixar que os PdJs desenvolvedores os projetem para criar “armas perfeitas”.

CAPÍTULO CINCO

JOGOS DE PODER



Havia uma loira. Uma loira para fazer um grande hierofante abrir um buraco com um chute em um vitral. De fato, ela o fizera em três ocasiões distintas. Meu cliente estava irritado com isso e queria que ela parasse.

Eu a procurava nas ruas de Sparta Tertia. Eu não achava que estava indo muito longe, mas os capangas que tentavam me convencer a desistir do caso, claramente discordavam. Estou acostumado a brutamontes me empurrando para

cantos escuros e me dizendo para desistir, e estou acostumado a descobrir que tenho uma sombra — mas quando essa sombra tenta comer minha alma inferior, apenas como um aviso, eu levo a mal.

Então eu fui para o topo. Entrei pela porta da frente do Santuário dos Portões Escuros, e um sujeito pálido e nervoso, com olhos lacrimejantes, pulou da recepção e tentou dizer que não podia entrar sem hora marcada.

“Então marque uma para mim,” eu disse. “Não tenho tempo para desculpas.”

Ele tentou falar um pouco mais, mas naquele momento houve um brilho no ar, e alguém que parecia ter alguma autoridade estava lá. Eu tinha certeza que estava chegando a algum lugar.

É claro que o novo sujeito teve que estragar o momento ordenando que dois pesos pesados que eu não tinha visto antes me expulsassem, mas quando eu disse uma palavra e suas mãos pegaram fogo quando me tocaram, ele começou a ser mais cooperativo.

Era tudo um problema de família, é claro. Os casos difíceis sempre são.

Poderes e habilidades aumentam as opções de criação de personagens. Portanto, eles aumentam o escopo da tarefa do Mestre. Este capítulo trata da arte de criar jogos nos quais os poderes se destacam.

ORIGENS

Os vários poderes discutidos nos capítulos anteriores têm uma gama igualmente ampla de *origens* possíveis — coisas ou eventos que concedem poderes a um ser. Fonte e origem *não* são a mesma coisa. Fonte define como um poder funciona; origem define como ele veio a existir. Por exemplo, um personagem pode ter poderes psíquicos como resultado de uma mutação genética, um tratamento com drogas de superciência ou treinamento quase místico — mas os poderes funcio-

nam exatamente da mesma maneira em cada caso. As origens disponíveis determinam grande parte do sabor da campanha e, por sua vez, estão relacionadas às leis da natureza e ao nível tecnológico do cenário.

Os poderes disponíveis em um jogo ultratecnológico e muito materialista podem ser de natureza tecnológica e mecânica, o produto de dispositivos incorporados a robôs e ciborgues. Um personagem nesse cenário com Telecomunicação provavelmente usará rádio,

laser ou infravermelho. Em um jogo baseado em psiquismo, Telecomunicação provavelmente significará Diapsiquia com a limitação Telepática. Por outro lado, a tecnologia psíquica *pode* permitir que os robôs sejam construídos com um “circuito psicotrônico” de superciência, dando a ele Diapsiquia — ou os psis podem realmente terem poder sobre o espectro eletromagnético, permitindo que eles se comuniquem via rádio.

PODERES BIOLÓGICOS

Os poderes biológicos são frequentemente características inatas. No entanto, eles também podem ser o resultado de estranhos acidentes de laboratório, tratamentos de superciência ou dons divinos (ou até maldições: por exemplo, vampiros). Raças não-humanas ou seres humanos geneticamente modificados podem ter tais poderes, embora a maioria tenha apenas algumas habilidades menores.

PODERES DO CHI

Os poderes do Chi geralmente são o produto de treinamento intensivo, semelhante às artes marciais cinematográficas. Precisamente, *quais* habilidades estão disponíveis e como são adquiridas podem ser especificadas como parte dos antecedentes da campanha. (“Você usa o Salto de Cem Passos! Você deve ter estudado no Monastério da Montanha Verde!”) Os jogadores podem inventar histórias engenhosas para contornar essas restrições (possivelmente exigindo Antecedentes Incomuns), e adeptos do chi realmente avançados podem criar truques únicos por conta própria.

PODERES CÓSMICOS

Os poderes cósmicos envolvem controle direto sobre o universo. Uma definição abreviada é que eles são “o que os deuses fazem”. Como tal, na maioria das campanhas, eles serão limitadas a deuses ou seres extraordinariamente iluminados — e, se não existirem deuses e não forem possíveis grandes iluminações, os poderes cósmicos poderão ser banidos.

Além disso, até os deuses podem ser restringidos por sua natureza. Um deus do fogo pode ser incapaz de controlar qualquer coisa no fundo do oceano, seja porque seus poderes são limitados pela natureza mística da água ou porque ele tem um pacto de ligação com o deus do mar que nenhum deles pode se aventurar no reino do outro. (De fato, as lendas podem dizer que a água apaga o fogo *por causa* de tal pacto. Em um jogo mítico de fantasia, isso pode ser verdade.) Nem todos os deuses necessariamente têm poderes cósmicos; aqueles que são apenas espíritos poderosos ou criaturas mágicas podem estar vinculados pelas mesmas limitações finais que os seres inferiores.

Permitir a ampliação Cósmica tem muitas implicações. Ela ignora muitas

Habilidades Raciais

Definir uma raça em termos de jogo geralmente é um trabalho do MJ; ele deve ter a real ideia de sua natureza. Veja as regras para a criação de modelos nos Capítulos 7 e 15 do **Módulo Básico**. Lembre-se de que as habilidades raciais em geral não constituem um poder, embora algumas raças tenham poderes, por vezes biológicos ou psíquicos, ou tecnológicos no caso de robôs.

restrições que permitem ao MJ manter um jogo sob algum tipo de controle. Qualquer um com poderes cósmicos está jogando no nível dos deuses, pelo menos uma parte do tempo. Mesmo que a campanha permita PdJs divinos, eles podem ser melhor atendidos como tendo poderes principalmente não-cósmicos; um deus pode apenas ser capaz de produzir fogo comum, especialmente se o fogo não fizer parte de sua esfera de influência. O alto custo dos poderes cósmicos deve manter os problemas sob controle.

PODERES DIVINOS

Os poderes cósmicos são o que os deuses fazem. Poderes divinos são o que os deuses capacitam seus servos (sacerdotes, anjos, demônios, etc.) a fazer. Em alguns jogos, eles *podem* receber a ampliação Cósmica (um deus com poderes transcendentes pode emprestar um fragmento deles), mas isso *não* é regra.

Portanto, os poderes divinos geralmente têm uma origem muito específica — o favor de um deus. Isso pode implicar Clericato, mas isso *não* é universal. Um eremita devoto pode receber a capacidade de realizar milagres sem se tornar parte da hierarquia do templo. Mais importante, os poderes divinos são restringidos pelas regras estabelecidas pela divindade. Deuses ajudam em suas próprias condições! Jogadores que não gostam de ter seus PdJs informados sobre o que fazer *não* devem tomar poderes divinos, e as campanhas só devem ser construídas em torno desses poderes se os jogadores se sentirem confortáveis em jogar em um mundo onde alguns seres definitivamente os superam.

PODERES ESPIRITUAIS

A ideia de comandar espíritos provavelmente representa o conceito mais antigo da magia. Os poderes espirituais são muito apropriados em algumas campanhas “míticas” ou “folclóricas”. Eles podem ser inatos, o resultado de um trei-

namento especial ou um presente de um governante espiritual. Eles geralmente diferem dos poderes divinos, na medida em que o espírito não confere poder ao ser humano, mas deve estar presente para realizar uma tarefa, e no sentido de que a relação entre mortais e espíritos é mais igual do que a entre mortais e deuses — com maior probabilidade de envolver uma troca, ao invés de adoração. Ainda assim, a distinção entre sacerdotes (que lidam com deuses) e xamãs (que lidam com espíritos) é confusa.



PODERES DE ALTA TECNOLOGIA

Os poderes de alta tecnologia vêm da ciência e da tecnologia. Em algumas campanhas, isso pode ser uma superciência cinematográfica ou conhecimento alienígena ou pré-catástrofe, além do entendimento dos PdJs.

O que a tecnologia pode fazer depende muito da natureza e do NT da campanha. Em um jogo realista no futuro próximo, alguns ciborgues podem

Teorias Metafísicas Unificadas

Em alguns contextos, pode não haver distinção fundamental entre poderes “mágicos” e “espirituais” ou mesmo poderes “divinos”; os “magos” trabalham comandando ou requisitando seres sobrenaturais. Da mesma forma, os deuses de um mundo podem ser espíritos excepcionalmente poderosos (certamente, algumas crenças fazem pouca distinção entre as duas categorias), ou criaturas de grande poder mágico — muito além de qualquer mago humano, talvez, mas não necessariamente de uma espécie diferente. Da mesma forma, os deuses, ou espíritos amigos, podem conceder a seus sacerdotes ou servos habilidades úteis — que podem de fato serem “mágicas”. Um mago pode ganhar a capacidade de voar ou lançar relâmpagos depois de anos de estudo, enquanto um padre pode ter o mesmo conhecimento e habilidade colocados em seu cérebro como recompensa por suas orações, mas eles ainda podem acabar empregando os mesmos métodos para explorar as leis do universo da mesma maneira.

Obviamente, se os vários usuários de poder sabem ou não que estão manipulando as mesmas forças básicas é outra questão. Se houver uma rivalidade entre “sacerdotes obsequiosos” e “bruxos ateus”, *ambos* podem ficar com raiva de quem aponta a verdade. Certamente, deuses com algum orgulho se oporão a serem colocados na mesma categoria que meros conjuradores humanos.

Dar poderes aparentemente diferentes da mesma origem e natureza fundamental tem várias vantagens práticas para o Mestre. Pode facilitar o gerenciamento de interações entre diferentes personagens avançados, por exemplo. No entanto, também pode fazer com que o cenário pareça menos rico e complexo.

Psiquismo Mágico

Em alguns contextos, “magia” e “psiquismo” usam as mesmas energias, em um caso pelo estudo e disciplinas formais, no outro pelo talento e força de vontade natos. Se a mágica é simplesmente o poder psíquico desbloqueado pela auto-hipnose, a maneira como os poderes mágicos são definidos para fins de jogo deve refletir isso.

O “psi pseudomágico” pode ser interrompido ou anulado pelos poderes antipsi (-5%) e ter uma limitação Acesso menor para refletir a necessidade de realizar encantamentos breves, fazer pequenos gestos de “conjuração” e ter “componentes de magia” à mão (-10%) para um modificador de poder líquido de -15%. (Isso pressupõe um cenário genérico de fantasia de baixa tecnologia em que a tecnologia psíquica não existe ou pelo menos não pode produzir contramedidas eficazes.)

Por outro lado, se o psi pode alcançar quase qualquer coisa, mas a maioria dos humanos precisa de *muitos* procedimentos e ferramentas complicadas para produzir efeitos restritos, talvez seja mais simples tratá-lo como magia. Psis podem até usar o sistema padrão de magias do **GURPS**. (“Níveis de mana” provavelmente não variariam muito nesse cenário, embora algumas áreas possam ser mais “amigáveis ao psi” do que outras.) O efeito prático mais importante é que “magia” e “psiquismo” sempre podem interagir diretamente, para detectar, anular e até ampliar um ao outro.

Magia Cósmica

Da mesma forma, magia e psiquismo podem ser de natureza “cósmica”, manipulando diretamente a realidade — embora apenas os adeptos mais poderosos compreendam sua verdadeira natureza e potencial. Magia e poderes cósmicos podem interagir, e os magos podem dispensar a maior parte das restrições sobre seus poderes à medida que avançam na arte.

ter impulsionadores de força em seus membros biônicos, dando a eles um pouco de ST de Golpe e Super Salto. Em um cenário de ópera espacial, robôs com “frames de memória de metal” podem ter Elasticidade, Metamorfose, e inúmeras outras habilidades.

PODERES MÁGICOS

A maioria das campanhas **GURPS** com foco em magia provavelmente *não* usará as regras do **Poderes**; ao contrário, eles usarão o sistema de “magias” do Capítulo 5 do **Módulo Básico** e do **GURPS Magia**. No entanto, em alguns casos, geralmente em histórias de fantasia leve ou de super-heróis, os bruxos podem empregar poderes sem aparentemente aprender e operar mágicas específicas. Esses personagens podem ter internalizado os princípios da magia tão completamente que podem improvisar novos efeitos por capricho, podem estar usando presentes concedidos por divindades manipuladoras de magia, ou podem ter se encantado como um objeto mágico vivo.

PODERES PSÍQUICOS

A ideia de “psiquismo” é relativamente moderna, mas nos últimos 50–60 anos, tornou-se o conceito mais usado para explicar superpoderes na ficção. Ele aparece em uma grande variedade de histórias: horror discreto (como *Carrie*, de Stephen King), ficção científica com reviravoltas fantásticas (como as séries “Pliocene Exile” e “Galactic Milieu” de Julian May) e quadrinhos de super-heróis.

A ideia essencial aqui é que uma mente consciente — ou talvez qualquer organismo biológico — possa afetar diretamente o universo físico. Ocasionalmente, as teorias envolvem algum tipo de fonte de energia ou um processo físico que se encaixa na ciência aceita — por exemplo, a telepatia pode ser explicada como o cérebro gerando ondas eletromagnéticas de baixa potência — mas, principalmente, as coisas vêm à *consciência* de alguma forma influenciando a realidade. Muitos ou todos os seres humanos podem ser psis em potencial, necessitando apenas do treinamento ou conhecimentos adequados para desbloqueá-lo, ou o psiquismo pode ser uma mutação rara ou o resultado de um tratamento de superciência. Algumas raças não-humanas de ficção são psis poderosas naturalmente, como resultado da evolução, dons divinos ou seus próprios sistemas de ciência ou treinamento.

Algumas Origens Estranhas

Sintonia Transcendente: Os poderes da natureza ou da moralidade podem transcender até os deuses e conceder poderes a seres psicologicamente sintonizados com esses princípios cósmicos. Essa ideia se encaixa nos poderes “Morais” (pág. 28) ou “da Natureza” (pág. 28) e funciona bem nos universos da fantasia com a metafísica panteísta. É menos apropriado para cenários em que os fenômenos são explicados pela lógica quase-científica ou personificados por deuses.

Regressão Evolucionária: Um personagem pode obter a habilidade de acessar sua “herança evolutiva” por meio de tratamentos bioquímicos de superciência ou métodos “psíquicos”. Isso implica um poder Biológico com muitas habilidades físicas menores Ativadas ou Desativadas à Vontade, como Garras, Pendular, ou Guelras (além de, opcionalmente, Memória Racial). O modificador de poder pode variar, dependendo exatamente de como a “regressão” funciona. Pode exigir medicamentos especiais ou meditação prolongada e induzir perda temporária de IQ ou desvantagens psicológicas.

Controle da Realidade Digital: Algumas pessoas sabem que todo o universo é uma simulação computadorizada — e têm acesso à raiz ou pelo menos um conjunto de códigos para trapacear. Esse acesso pode conceder poderes Cósmicos, embora o sistema possa ter restrições. Níveis mais altos de permissão concedem habilidades mais espetaculares. Um “usuário comum” pode ter que obedecer às leis da física, enquanto “superusuários” podem ser capazes de voar ou criar vários “simulacros” de si mesmos.

Comando Nanite: Em um mundo futuro onde tudo e todos estão impregnados de “nanites” — robôs supertecnológicos microscópicos, capazes de manipulação molecular de alta velocidade — alguém cujo código genético ou padrões neurais o autorizam a controlar os nanites poderia ter aparentemente poderes “mágicos”. Ele pode criar e destruir objetos (sujeito à disponibilidade de materiais adequados e a restrições das leis da termodinâmica), ou comunicar e observar eventos a grandes distâncias tocando na rede de comunicação de nanites.

SUPERPODERES

O modificador de poder “Super” na pág. 29 pode ser usado em ambientes onde “superpoderes” são uma classe específica, tão distinta quanto “mágica” ou “psiquismo”. Eles podem vir de uma mutação em alguns cérebros humanos (tornando-os, em tese, semelhantes a psiquismo), uma capacidade “quase cósmica” de distorcer a própria realidade, mudanças radicais no corpo humano causadas por um vírus alienígena, ou infusões de energia alienígena cósmica.

No entanto, nem todos os poderes em um jogo de “super-heróis” podem usar esse modificador — *em especial* se o cenário se assemelhar aos quadrinhos tradicionais, que regularmente apresentam uma mistura de poderes biológicos, do chi, cósmicos, divinos, elementais, mágicos, da natureza, psíquicos e outros, com um vasta gama de origens, todos *chamados* de superpoderes. Muitos persona-

gens “super” talvez nem tenham poderes no sentido deste livro, apresentando atributos sobre-humanos, habilidades secundárias ou dispositivos tecnológicos.

Mesmo se houver uma única fonte para todos os superpoderes, o modificador pode ser definido de maneira diferente. Os mutantes da Marvel podem ser identificados por detectores. Existem dispositivos que podem suprimir qualquer poder mutante, mas nenhum outro superpoder. O modificador de poder usado em tal cenário teria que ter uma limitação para refletir isso. Outra opção

para uma campanha de supers é incluir limitações mais severas e até perigosas no modificador, como Efeito Incômodo (Solavanco), e Incontrolável. Os poderes se tornam impossíveis de controlar e desagradáveis de usar, e os heróis podem até se tornar personagens trágicos.

Enquanto “superpoderes” podem abranger uma ampla gama de efeitos, os MJs devem desencorajar os jogadores de darem aos supers uma variedade aleatória de tais habilidades. A maioria dos heróis e vilões dos quadrinhos tem um foco e um tema claros para seus poderes.

Na tradição consagrada dos quadrinhos, o Mestre pode decidir que a tecnologia de ciência estranha pode afetar superpoderes. Isso é tipicamente da competência dos desenvolvedores e dos agentes das agências “do mal”.



PERSONAGENS

Muitos PdJs de **GURPS** são essencialmente realistas. Até um espadachim bárbaro ou um piloto espacial são simplesmente um ser humano — com habilidades excepcionais, sim, mas nada muito diferente das coisas que qualquer um de nós pode aprender.

Poderes tornam os personagens muito mais exóticos. Eles também trazem consequências para o cenário e a criação da campanha. É fácil criar desafios para PdJs humanos normais: um penhasco, um PdM que se recusa a contar algum segredo importante... No entanto, se um herói pode voar ou ler mentes, esses problemas desaparecem rapidamente. A maneira de lidar com isso pode ser restringir os poderes disponíveis, ou surgir com desafios diferentes.

Há várias considerações aqui, começando com perguntas a serem respondidas antes que qualquer PdJ seja projetado.

NÍVEL DE PODER

Quase toda campanha tem um nível fixo de pontos iniciais para PdJs. O fato de poderes especiais estarem disponíveis *não* significa que a campanha deve ter um valor inicial alto. É possível conduzir campanhas poderosas e muito interessantes com o nível de pontos iniciais definido deliberadamente *baixo*. Um PdJ com um poder de fraco em força, de curta distância, ou pouco confiável, deve usá-lo com cautela e criatividade. É provável que cada ponto de

experiência gasto com ele fará uma diferença importante. A ficção do gênero está cheia desses personagens — jovens psis descobrindo seus poderes, artistas marciais em treinamento, guerreiros espaciais aprendizes, e assim por diante. Por outro lado, poderes impressionantes e exóticos tendem a ser caros, então muitos jogos orientados a poderes funcionam melhor com valores iniciais substanciais.

Nos jogos em que os PdJs começam com 100 pontos ou menos, os poderes e habilidades exóticas serão de baixa potência ou limitados, especialmente se os PdJs forem competentes de outras maneiras; 100 pontos (mais algumas desvantagens) *podem* comprar poderes moderadamente respeitáveis, mas isso não será muito útil se o personagem for um tanto inútil em todo o resto. Uma equipe bem equilibrada pode solucionar esse problema, se os jogadores estiverem dispostos a jogar com PdJs altamente especializados.

Isso não significa que os poderes sejam inúteis em jogos de pontos baixos, especialmente se forem raros no cenário. Uma pessoa comum com a capacidade de voar, por mais lenta que seja, pode realizar muitas coisas. Alguém com armadura natural suficiente para impedir balas de revólver e cortes de espadas pode sobreviver a incidentes que matariam mortais comuns, mesmo que ele tenha que ter cuidado com armas pesadas. Os poderes dessas campanhas geralmente precisam de tempo adicional e

procedimentos especiais para serem ativados, tornando-os inúteis em combate — mas alguém que pode ver através das paredes, prever o futuro ou conversar com espíritos pode evitar muitas brigas ou garantir que elas aconteçam apenas em condições favoráveis.

Poderes “reais” geralmente exigem níveis iniciais de pelo menos 150–250 pontos. Isso não produz super-heróis, mas permite que os PdJs sejam aventureiros capazes, com uma variedade de vantagens e perícias, e ainda manifestam um ou dois poderes. Os PdJs “com poderes” nesse nível ainda encontram humanos comuns do mesmo nível — que são apenas durões, inteligentes e bons com armas — para serem parceiros úteis e oponentes perigosos. Os grupos dos PdJs podem muito bem consistir em uma mescla de tipos — adeptos do psiquismo e seus guerreiros guarda-costas, monges meditativos que refinaram o controle do chi, irmãos que se concentram mais em artes marciais, ou guerreiros ciborgues e seus técnicos de apoio.

As campanhas focadas em poderes “reais” podem exigir várias centenas de pontos — exatamente quantos dependem do estilo pretendido. Apenas 500 pontos comprem alguém que pode se passar de maneira convincente como um super-herói de quadrinhos, mas que pode não ser capaz de imitar os feitos vistos nos quadrinhos (apropriado para histórias focadas na diferença entre os mitos do heroísmo e realidades mais severas). 750 pontos bem projetados provavelmente podem derrotar qualquer número de oponentes humanos normais. Em todos os casos, muito depende do equilíbrio de defesas, pontos de vida e habilidades regenerativas, e também de quão exóticos são os poderes disponíveis, em comparação com a tecnologia mundana.

Para PdJs que podem se passar como deuses, os níveis de pontos iniciais em quatro dígitos são essenciais. Nesse nível, no entanto, o Mestre precisa definir diretrizes muito fortes, desde como os pontos devem ser gastos, até o quê os PdJs devem ser capazes de realizar. Um indivíduo invulnerável que pode abater exércitos humanos inteiros *pode* ser capaz de exigir adoração e pode ser criado com menos de mil pontos, mas se ele não puder responder às orações ou viajar para os céus, ele não é convincente no papel.

Consistência vs. Realismo

Os poderes dos PdJs geralmente não são “realistas”. Existem exceções — robôs ou seres geneticamente modificados podem ter habilidades perfeitamente plausíveis em termos de ciência conhecida, como armamento embutido ou capacidade de voar — mas a maioria das características cobertas por este livro é flagrantemente fantasiosa.

Mesmo assim, os poderes geralmente devem funcionar de maneira lógica e estruturada. Magia e psiquismo não são realistas, mas isso não significa que eles podem ignorar regras. Historicamente, muitas crenças sobre como a magia funcionava eram *cheias* de lógica interna. As ideias sobre psiquismo derivavam de pesquisas científicas sérias, embora em grande parte malsucedidas.

Por outro lado, um cenário pode exigir poderes subjetivos totalmente imprevisíveis e arbitrários. Os MJ podem conduzir essas coisas da maneira que bem entenderem, mas terão que fazer julgamentos arbitrários sobre o que funcionará. Eles também precisarão da confiança de seus jogadores. Jogadores que chegam aos RPGs esperando consistência e um senso de “justiça” objetiva podem não ficar felizes se eles desaparecerem em momentos cruciais.

Limites de Desvantagens

As desvantagens dos personagens têm um grande efeito no estilo de qualquer campanha. A diretriz de não mais que 50% dos níveis de pontos base se mantém razoavelmente bem para PdJs na faixa de 100 a 300 pontos, mas fora dessa faixa, limites diferentes podem muito bem ser apropriados.

Em um jogo com adolescentes de 50 pontos, apenas descobrindo seus poderes não confiáveis enquanto são caçados por forças sinistras, desvantagens obrigatórias ou lógicas — Estigma Social, baixa Riqueza, Inimigos, etc. — podem exceder 50% antes mesmo de os jogadores começarem a individualizar seus personagens. Por outro lado, se os PdJs são construídos com 750 pontos, deixá-los com -375 pontos em desvantagens pode deixá-los praticamente impossíveis de representar e certamente incapazes de seguir pistas interessantes da trama. De fato, para um jogo de super-heróis de quadrinhos, o MJ pode impor um limite de desvantagem tão baixo quanto -50 a -100 pontos, garantindo que os heróis não tenham problemas além da mentalidade idealista, e de alguns inimigos.

ORIGENS POSSÍVEIS

A “metafísica” de um mundo de jogo define quais origens os poderes dos PdJs podem ter. É importante que os MJs vejam PdJs que não se encaixam. Se o cenário é “agnóstico”, sem deuses visivelmente presentes, ninguém pode ter poderes divinos. Por sinal, se existem apenas alguns deuses ativos e cada um fornece um conjunto conhecido e restrito de poderes a seus servos, um indivíduo que afirma ter comunhão com alguma divindade anteriormente desconhecida é um mentiroso, iludido ou portador de revelações que abalariam o mundo.

Da mesma forma, se a campanha é sobre a descoberta de poderes psíquicos em um mundo como o atual, a “mágica” deve ser excluída. A presença da magia destruirá o senso de coesão de ficção científica do jogo.

Não há nada de errado com cenários nos quais os poderes derivam de um amplo leque de fontes. No entanto, também há muito a ser dito sobre como trabalhar dentro de restrições e explorar as implicações de sistemas bem definidos.

Nem todos no mundo do jogo precisam *conhecer* os limites de sua lógica interna. Pessoas com poderes podem mentir ou se iludir com seus poderes. Um deus desonesto pode fornecer aos hu-

manos poderes incomuns sob um nome falso, a fim de afastar os adoradores de um rival. Um psi naturalmente dotado pode pensar que seus poderes são dons divinos ou tentações oferecidas por espíritos malignos. Esse é um tema comum nas histórias, com os mentirosos sendo expostos ou personagens superdotados aprendendo a verdade sobre si mesmos.

O QUE É PERMITIDO

Os Mestres podem restringir não apenas as origens do poder, mas também as exatas habilidades envolvidas. Se psiquismo é definido para representar simplesmente uma sensibilidade aos padrões eletromagnéticos de baixa potência, então a leitura da mente e a PES são plausíveis, mas a telecinese ou o teleporte são inadequados.

Em jogos focados em habilidades de baixa potência, o MJ pode exigir limitações específicas. Por exemplo, os psis podem paralisar os oponentes ou mover pesos moderados com vários segundos de intensa concentração, mas em uma luta inesperada, eles precisam recorrer ao punho e às armas como todos os outros.

PdJs iniciantes podem simplesmente serem proibidos de comprar poderes acima de um certo nível, ou de algumas habilidades em *qualquer* nível. Em um jogo sobre jovens, destreinados, magos de “talento instintivo”, os PdJs podem

ser capazes de apenas alguns efeitos não confiáveis e de curta distância. Eles podem melhorar mais tarde, com prática, estudo e bônus em pontos de personagem — mas ir de um ponto ao outro é o objetivo do jogo. Níveis limitados de pontos iniciais ajudam nisso, mas alguns jogadores podem tentar fazer malabarismos com desvantagens e limitações, e distorcer a criação dos personagens para obter mais poderes iniciais do que se encaixaria no conceito de jogo.

ANTECEDENTES INCOMUNS

A vantagem Antecedentes Incomuns podem ser uma ferramenta útil para permitir que os jogadores desenvolvam conceitos de personagens “possíveis, mas exóticos” sem desequilibrar o jogo. Os Mestres devem tentar evitar seu uso excessivo; se *todos* os PdJs tiverem Antecedentes Incomuns, presumivelmente seus poderes não são tão incomuns quanto se imagina. Além disso, os custos em pontos dos poderes e habilidades do **GURPS** foram escolhidos para serem os mais justos e equilibrados internamente possíveis; não deve ser necessário cobrar custos de Antecedentes Incomuns apenas para impedir que alguém seja muito poderoso.

Em vez disso, alguém com um Antecedente Incomum deve ter habilidades radicalmente *incomuns*, dando ao



usuário uma vantagem em virtude de sua raridade. Eles devem ser capazes de obter alguma vantagem nas lutas (por exemplo, poderem soprar fogo em um mundo onde combatentes de mãos vazias geralmente não podem atacar à distância). A maioria das pessoas deixará de tomar precauções simples e lógicas contra elas. (Se um teleportador puder entrar em qualquer sala que possa ver na TV ao vivo, as pessoas poderão ter cuidado sobre onde permitirão câmeras — a menos que o teleporte seja um mito). Se os poderes *não* carregam um custo de Antecedente Incomum, outras pessoas devem estar preparados para eles. Um gatuno telecinético tem uma enorme vantagem em uma campanha de “poderes secretos”; no caso em que a telecinese é um fato conhecido, ele pode muito bem escolher outra carreira.

O problema está nos jogos em que a maioria, ou todos os PdJs, possuem poderes novos e raros no mundo em geral. A primeira onda de super-heróis humanos terá enormes vantagens — mas seus poderes não serão “incomuns” entre os PdJs. Se os poderes forem verdadeiramente *universais* no grupo, não vale a pena exigir um Antecedente Incomum, o Mestre pode simplesmente diminuir o nível de pontos iniciais. Mas se alguns dos jogadores vão interpretar humanos normais, e se o resto do mundo não se adaptar à existência desses poderes muito rapidamente, a vantagem especial concedida pelos poderes justifica um Antecedente Incomum.

Custo

O custo apropriado para um Antecedente Incomum está intimamente ligado a outros detalhes da campanha e pode ser proporcional ao nível de pontos iniciais. Um Antecedente Incomum de 50 pontos para um determinado poder significaria que apenas um jogador realmente determinado o compraria em uma campanha de 150 pontos; em um jogo de 500 pontos, seria menos problemático.

Em geral, 10 pontos é apropriado, se o personagem meramente obtém benefícios menores e ocasionais, possui uma combinação incomum de poderes comuns, ou possui alguns níveis a mais do talento relacionado do que qualquer outro. Um custo igual a 20–30% dos pontos iniciais para o PdJ combina com um poder que é raro o suficiente para causar surpresa, mas que é conhecido pela maioria dos oponentes ou que concede vantagens substanciais devido

a um esforço considerável. (Os exemplos podem incluir teleporte de curta distância que requer uma hora de meditação por uso, telepatia fraca e não confiável ou PES em locais onde isso é considerado impossível, ou mágica em um jogo de super-heróis que se concentra fortemente em poderes psíquicos.) Gastar 50% dos pontos iniciais é apropriado apenas para poderes que dão reviravoltas no jogo concedendo uma vantagem “matadora” confiável; interpretar o único sacerdote com poderes de alguma divindade poderosa *pode* merecer 50%.

Os Mestres devem se sentir à vontade para variar esses custos, especialmente se os jogadores insistirem em tomar poderes que dificultam muito o jogo para o Mestre — embora, se o poder for realmente um incômodo grave, é melhor proibi-lo completamente. No entanto, o estilo da campanha e o que os PdJs podem alcançar devem ser negociados entre jogadores e Mestre, e negociação significa meio-termo; um Mestre pode optar por permitir que um jogador receba Precognição, desde que ele leve a limitação Não Confiável e tenha um Antecedente Incomum de 100 pontos...

PdJs vs. PdMs

Nos jogos, os PdJs geralmente começam com o mesmo valor de pontos, mas os PdMs podem variar muito. Enquanto os oponentes que pretendem envolver PdJs em um combate físico individual geralmente variarão *em torno* do mesmo valor, alguns podem ser mestres guerreiros, capazes de enfrentar todo o grupo de PdJs simultaneamente, enquanto outros podem ser fracotes buchas de canhão ou simplesmente não-combatentes com um talento único que o enredo exige. Mesmo oponentes “mano a mano” podem ter valores de pontos bastante diferentes. Um especialista em combate focado pode ser projetado para enfrentar um PdJ versátil com muitos pontos gastos em habilidades não relacionadas ao combate e, portanto, ser uma luta dura, apesar de ser “mais fraco” em termos de pontos. Outro inimigo pode ter maiores habilidades pessoais para parear alguns equipamentos que os PdJs adquiriram. Jogos orientados a poderes amplificam ainda mais essa variação, especialmente se os personagens são particularmente vulneráveis ou resistentes a ataques específicos. Um poderoso vampiro pode ser derrubado por um padre idoso com Fé Verdadeira, um crucifixo e suprimento de água benta, enquanto um mago não-mundano pode ser ludibriado por um fraco controlador mental, mas inteligente, que sabe quais líderes e agentes da lei devem dominar.

Além disso, alguns poderes podem estar disponíveis apenas para os PdMs — ou talvez apenas para os PdJs, se o conceito da campanha for “os últimos deuses” ou “as primeiras melhorias genéticas”. Os jogadores geralmente ficam infelizes se lhes dizem que os PdMs podem fazer coisas que os PdJs nunca poderão realizar, mas isso pode ser inevitável se a campanha for basicamente uma história de guerra, e os inimigos forem alienígenas implacavelmente hostis com poderes biológicos específicos ou servos do mal devotados que recebem poderes especiais “obscuros”. (Se os jogadores insistirem em interpretar renegados do outro lado, os Mestres *podem* permitir isso com um Antecedente Incomum.)

PdJs Espíritos

Em alguns jogos, os PdJs podem ser espíritos. Tais seres muitas vezes incorporam e controlam algum aspecto do universo em escala local, tornando os poderes Elementais (pág. 27) muito apropriados. A maioria terá metacaracterísticas Elemental ou Espiritual (pág. MB262–263), ou mesmo as duas. O Mestre pode definir modelos raciais para vários tipos de espíritos, ou, para um jogo mais selvagem, dar aos jogadores liberdade e um alto nível de pontos iniciais, e ver o que eles criam.

Se os espíritos são suscetíveis a convocação ou controle, eles podem ter desvantagens, como Dever (geralmente Involuntário) e Reprogramável. Suas naturezas sobrenaturais também podem lhes dar Aversão ou Repugnância. Por outro lado, se eles constroem *boas* relações com xamãs ou invocadores, eles podem ter Aliados humanos úteis.

Lembre-se também de que nem todo “Antecedente Incomum” vale pontos. Se alguém adquire PES graças a 10 anos de estudo em um mosteiro do Himalaia, mas outros personagens ganham o mesmo poder graças aos efeitos colaterais inesperados de um novo tipo de aspirina, isso não é uma vantagem especial — a menos que os monges também ensinassem outras técnicas úteis, ou a droga tivesse outros efeitos negativos em todos que a tomaram.

EQUILÍBRIO DE PODERES

Enquanto o total de pontos de um personagem define o quão poderoso ele é, em termos gerais, como esses pontos são distribuídos também importa muito. O equilíbrio entre ataque, defesa e mobilidade precisa ser observado com muito cuidado. Dada a flexibilidade de um sistema de criação baseado em pontos, é muito fácil criar personagens que podem destruir qualquer coisa em seu caminho, mas nunca atingem um alvo em movimento e caem no momento em que são atingidos, ou que nunca conseguem chegar a uma batalha a tempo de ajudar.

Os MJs podem desejar definir um valor para o dano esperado de ataques comuns de PdJs e PdMs importantes, juntamente com diretrizes para NHs de perícias de combate, observações sobre como os PdJs devem se deslocar e assim por diante. Eles também podem definir um limite superior rígido para o dano causado por ataques, para impedir que os jogadores invistam em PdJs que resolvem todos os problemas, atingindo com mais força do que qualquer um. Idealmente, os PdJs devem ser capazes de resistir a pelo menos algum dano de um ataque “médio da campanha” e sobreviver; “tanques” ou “brutamontes” resistentes podem suportar vários e continuar avançando, enquanto tipos mais ágeis que dependem de evitar, em vez de absorver danos, ainda devem sofrer pelo menos um momento de azar e continuar respirando, se não estiverem em pé.

Os ataques são definidos principalmente pelo número de dados de dano que eles impõem. Um resultado médio causa 3,5 pontos de dano por dado, mas os bons ou ruins resultados podem variar da média. Lembre-se também de que ataques por perfuração, corte e muito perfurante aumentam substancialmente o dano após a subtração da RD. Os personagens podem sobreviver a um acerto com RD suficiente para interrom-

per o dano, ou muitos pontos de vida para absorvê-lo. O último pode ser mais seguro de várias maneiras, dando resistência a todos os tipos de danos e exigindo testes menos frequentes para sobreviver quando os pontos de vida atuais se tornam negativos, mas os pontos de vida se desgastam com golpes repetidos. Não sofrer dano é sempre mais seguro. Um bom valor de HT é inestimável para indivíduos que frequentemente brigam; testes para permanecer consciente e vivo, e para resistir a venenos, drogas e afins, são assuntos de vida ou morte.

Personagens sem poderes com níveis normais de força humana geralmente têm dificuldade em equiparar os níveis de dano que podem ser infligidos por PdJs super fortes, sem falar em um inimigo com muitos pontos em Ataque Inato. Jogadores de PdJs “normais talentosos” que se concentram na sutileza e perícia, e não no poder bruto, ainda devem se certificar de que podem fazer *algo* em uma luta. Boas armas podem ajudar, assim como táticas inteligentes, o uso inteligente de “tiros certos” em pontos de impacto específicos, e outros truques, mas pode ser aconselhável dar aos PdJs cujo conceito não exige poderes extravagantes algo sutil, mas eficaz. Um artista marcial pode ter poderes menores do chi que fornecem ST de Golpe. Como alternativa, o herói sutil pode deixar os principais oponentes para seus colegas, enquanto derrota os buchas de canhão, entra e sai das bases inimigas, ou pilota veículos.

PODERES VS. OUTRAS HABILIDADES

Nem todas as habilidades especiais são poderes. Embora um poder possa fornecer uma base lógica para talentos extraordinários, é perfeitamente possível criar PdJs capazes que não tenham essas coisas. Mesmo que a maioria dos PdJs possa voar, lançar raios ou se proteger com campos de força, um indivíduo “meramente” forte, rápido e inteligente, talvez com algumas vantagens menores, como Garras ou Memória Eidética, ou algum equipamento bem escolhido, pode sobreviver e se distinguir em sua companhia. Exemplos nos quadrinhos incluem o Batman da DC Comics, ou o Capitão América da Marvel. Às vezes, também pode ser importante determinar como os diferentes tipos de características de personagens interagem.

Vantagens Sobrenaturais

Abafador de Mana e Abascanto (pág. MB34) se opõem ou anulam poderes mágicos. Essa é uma grande parte da definição do modificador de poder Mágico (pág. 27).

Abençoado (pág. MB35) indica um relacionamento com uma divindade ou poder superior, assim como os poderes divinos. Espera-se que todos que recebem a ajuda do mesmo ser cooperem, enquanto aqueles que são apoiados por deuses hostis geralmente serão hostis uns aos outros. Pode-se esperar que personagens abençoados que recebam visões deem orientação àqueles com poderes divinos mais ativos.

Amplificador de Mana (pág. MB38) aumenta o nível efetivo do mana local. Em um mundo em que o nível natural nunca cai abaixo de “baixo”, qualquer pessoa com essa característica e poderes com o modificador de poder Mágico raramente, se é que alguma vez, será prejudicado por variações no nível do mana. Os Mestres podem decidir que o modificador de poder Mágico (pág. 27) vale apenas -5% se combinado com esta vantagem.

Aptidão Mágica (pág. MB40) confere sensibilidade às forças mágicas. Os Mestres podem *opcionalmente* permitir que um mago reconheça um ser vivo imbuído de poderosas forças mágicas (como fortes poderes inatos), e talvez até estenda a regra a outras categorias sobrenaturais, como poderes espirituais. Níveis de Aptidão Mágica também podem funcionar como o talento a ser usado com poderes mágicos; consulte pág. 29.

Canalização (pág. MB46) e *Médium* (pág. MB69) podem permitir que alguém se comunique com os mesmos espíritos que um personagem com poderes espirituais. Isso pode ser útil se, por exemplo, o poder espiritual for instável e falhar devido a um teste de reação desfavorável. O canalizador ou médium pode ser capaz de perguntar *por que* ele é infeliz. Da mesma forma, *Empatia com Espíritos* (pág. MB57) pode permitir que o usuário sinta os sentimentos do espírito. Por opção do Mestre, especialmente se houver alguma penalidade específica que reduza a chance de sucesso, o personagem com poderes pode ser capaz de corrigir o problema e, em seguida, tentar uma teste adicional sem a penalidade usual para tentativas repetidas.

Além disso, um canalizador ou médium pode ser capaz de entrar em contato com espíritos que recentemente serviram alguém com poderes espirituais para perguntar-lhes sobre as tarefas que



executavam. Isso é estritamente opcional e pode não funcionar muito bem; os espíritos “servos” podem ser obrigados a silenciar pelos poderes que os controlam, podem voar para planos distantes assim que concluírem suas tarefas, ou podem simplesmente não se interessar por coisas que os mortais consideram importantes. (“Sim, iniciei um incêndio aqui a pedido de algum xamã. Não, eu não percebi como ele era ou o que eu queimei.”) O uso imaginativo dessas habilidades pode ajudar a resolver muitos mistérios e acrescenta para a atmosfera de jogos com espíritos ativos; todas as relações com eles podem se tornar oportunidades de representação. No entanto, isso dá aos Mestres mais trabalho a fazer, pois cada espírito pode ter uma personalidade. Por simplicidade, os Mestres podem fazer um teste de reação para qualquer espírito e, em seguida, interpretar o resultado no máximo. Os espíritos geralmente são considerados caprichosos e levemente imprevisíveis... (veja também *PdJs Espíritos*, pág. 185.)

Dominação (pág. MB55) muda a natureza de uma vítima, o que pode ter todo tipo de consequências para seus poderes. Por exemplo, uma deusa da vida pode considerar vampiros como abominações. Qualquer pessoa a quem ela conceda poderes divinos os perderá se ele estiver infectado com vampirismo. (Se ele pode forjar um novo relacionamento com um deus da morte e, assim, obter novos poderes divinos, depende do mestre, mas trocar de lado deve ser um exercício complicado de interpretação.) Em alguns contextos, essas transformações remodelam a essência espiritual da vítima, destruindo muitos tipos de

poderes inatos. O trauma psicológico e as novas necessidades associadas a essa transformação podem causar estragos na capacidade da vítima de focar a concentração. Outros poderes podem sobreviver, no entanto. Os vampiros são frequentemente descritos como magos talentosos, presumivelmente significando que poderes mágicos podem sobreviver à transição para os mortos-vivos.

Elo Mental (pág. MB57) garante sucessos automáticos para os usos de *Diapsiquia* e *Leitura da Mente* entre personagens conectados. O MJ pode estender isso a outros poderes basicamente telepáticos, como *Ilusão* com a *ampliação Mental* (pág. 96). Esse sucesso automático *pode* ser limitado a poderes psíquicos, mas também é concebível que, por exemplo, um deus possa fornecer a seus sacerdotes a capacidade de se comunicar mentalmente, dando a eles *Elo Mental* e poderes “telepáticos” divinos.

Fé Verdadeira (pág. MB60) geralmente é associada a divindades benevolentes e pode fornecer proteção contra poderes demoníacos, espíritos maléficos e poderes baseados diretamente no mal sobrenatural. Por opção do Mestre, poderes divinos e morais malignos, e qualquer efeito de poder de espírito baseado na convocação de espíritos “ilegais” podem ser excluídos da zona de um metro em torno de alguém que afirma sua *Fé Verdadeira*. Isso pode parecer um grande bônus para qualquer pessoa com a vantagem, mas eles têm limites próprios. Também pode parecer uma restrição significativa para esses poderes, mas a *Fé Verdadeira* geralmente é rara o suficiente para que não valha a pena aumentar o tamanho da limitação de poder.

Em algumas situações, a lei pura, o caos ou até o mal podem inspirar a *Fé Verdadeira*, protegendo contra manifestações de princípios opostos.

Iluminado (pág. MB64) dota os personagens de uma visão direta da natureza do universo. Isso pode permitir que eles identifiquem outros indivíduos com poderes cósmicos, morais, possivelmente até divinos ou espirituais, ou reconheçam esses poderes em ação. Eles certamente podem reconhecer espíritos associados a facções conspiratórias *Iluminadas*, que devem se estender ao reconhecimento de quando são convocados usando poderes.

Investidura de Poder (pág. MB67) pode funcionar como o talento para os poderes divinos; consulte pág. 29.

Oráculo (pág. MB74) e **Precognição** (pág. MB80) implicam sensibilidade às forças cósmicas, divinas ou espirituais. Presságios e lampejos precognitivos relacionados a personagens com grandes poderes desses tipos podem ser fortes e claros, dando um bônus aos testes para senti-los e interpretá-los. Quando grandes forças estão soltas no mundo, oráculos e videntes tendem a notar!

Psicomетria (pág. MB81) geralmente funciona detectando “energias residuais” fracas. Objetos que estiveram em contato com poderes mágicos, psíquicos, morais ou cósmicos podem ter resíduos especialmente fortes, dando um bônus ao teste. Um objeto tocado pelos poderes do mal absoluto pode causar uma *Verificação de Pânico*!

Redespertar (pág. MB82) permite adquirir poderes ou talentos sem treinamento. No entanto, se o poder é essencialmente físico (se é de natureza biológica ou tecnológica ou envolve uma mutação no cérebro), lembrar que alguém tinha uma coisa dessas em um corpo anterior é pouco útil. Lembrar uma vida passada como um adepto do chi pode ser um bom começo, mas o personagem ainda pode ter que gastar tempo dominando essas forças em seu novo corpo. As pessoas com *Redespertar* também podem se lembrar de ter encontrado certos poderes em vidas passadas, e serem capazes de lembrar de contramedidas apropriadas.

Terror (pág. MB94) pode estar ligado ao uso de certos poderes, especialmente poderes cósmicos ou morais, que geralmente são irritantes para um mero mortal testemunhar. “Apenas após o uso do poder” pode ser uma limitação razoável aqui, com um valor dependendo de quão fácil e frequentemente o poder pode ser usado.

Vantagens Exóticas

Detectar (pág. MB53) pode ser usada para detectar uma fonte de poder específica ou possivelmente um foco de poder. A frequência de ocorrência de uma determinada fonte ou foco depende do cenário. Como orientação, os poderes cósmicos são geralmente raros (exceto nos jogos míticos de “deuses caminhando pela terra”), qualquer coisa que exija um Antecedente Incomum é provavelmente raro ou ocasional, e pouquíssimos poderes são muito comuns.

Falar com Animais e *Falar com Plantas* (pág. MB60) pode conceder a capacidade de se comunicar com seres que possuem “poderes animais” ou “poderes vegetais” respectivamente, especialmente se forem visivelmente não humanos.

Mente Digital (pág. MB69) concede imunidade a poderes e magias “telepáticas” que afetam as mentes vivas. Qualquer poder psíquico ou mágico que afete a mente ou as percepções pode ser adequado.

Perícias Cinematográficas

Em geral, perícias ou técnicas são consideradas “cinematográficas” se tiverem Treinado Por um Mestre ou Mestre de Armas como pré-requisito ou, no caso de técnicas, se estiverem relacionadas a uma opção de combate especificamente cinematográfica (como Ataque com Duas Armas com armas de combate corpo a corpo). Outras podem ser sinalizadas como cinematográficas caso a caso; *Deslumbrar* (pág. MB194) pode se qualificar, pois produz efeitos quase sobrenaturais.

As perícias cinematográficas permitem que os PdJs realizem feitos sobre-humanos comparáveis aos poderes menores. A maioria está associada aos tipos de artistas marciais cinematográficos

que têm Treinado Por um Mestre, e de fato um personagem pode muito bem ter perícias cinematográficas e poderes do chi. De fato, em algumas campanhas, Treinado por um Mestre pode ser um pré-requisito para os poderes do chi. Mas as perícias por si só podem realizar muitas coisas, e muitas vezes com menos complicações!

Se perícias cinematográficas e poderes do chi coexistem em uma campanha, lembre-se de que elas explicitamente têm a mesma base. Alguém que possa sentir a manipulação do chi em uso (“Esse é um bem forte!”) perceberá perícias cinematográficas, e algo que atrapalhe o chi de um personagem também as reduzirá ou anulará, talvez impondo a mesma penalidade nos testes de habilidades de perícias cinematográficas, e em qualquer teste que seja benéfico do Talento para o poder do chi.

Da mesma forma, os MJs podem declarar que as perícias *Deslumbrar* são na verdade manifestações de baixo nível de poder mágico ou psíquico. No primeiro caso, elas podem não funcionar em uma área de mana nulo, os níveis de Abascan-to podem ser adicionados aos testes de Vontade para resistir a elas, e os efeitos podem ser dissipados como mágica (talvez com uma penalidade no teste, devido à sutileza do efeito). Neste último caso, a vantagem Estática Psíquica e as defesas tecnológicas anti-psi podem bloqueá-las. Em ambos os casos, um Escudo Mental também defenderia contra elas.

Magia

Embora alguns dos poderes discutidos neste livro sejam mágicos, a magia padrão do *GURPS* funciona fora das regras dos poderes, usando a vantagem Aptidão Mágica e mágicas adquiridas como perícias (veja o Capítulo 5 do *Módulo Básico* e o *GURPS Magia*.) Se um

cenário de jogo incluir poderes e magia, eles fornecem duas maneiras diferentes de obter efeitos exóticos que podem parecer semelhantes.

Magia e poderes mágicos interagem de várias maneiras. Se uma mágica que normalmente é resistível por outra mágica interage com um poder mágico que normalmente não exige que um teste para funcionar, ela é resistível por um teste contra o maior valor entre a IQ ou Vontade do usuário, além de qualquer Talento aplicável para o poder mágico. Por exemplo, se um mago opera *Anular Mágica* em alguém usando *Voo mágico*, e o voador tem IQ 12, Vontade 10 e três níveis de Talento para o poder mágico, ele faz um teste contra $12 + 3 = 15$ para manter o poder funcionando.

Mágicas de Reconhecimento podem ser usadas para detectar poderes mágicos, assim como mágicas e itens mágicos. Detecção de Magia pode determinar que algum tipo de poder mágico esteja atualmente operando em ou através de um objeto (“esse anel é mágico”). Identificar Mágica pode determinar quais poderes foram usados no alvo, ou nos últimos cinco segundos (“ele está usando um poder”). Analisar Mágica pode dizer quais poderes mágicos estão operando no alvo (“ele foi afetado por um poder”). As duas últimas mágicas dirão ao operador “há magia aqui, mas é um poder inato, não uma mágica” e fornecerão uma boa ideia do que o poder faz — “permite que ele voe interagindo com o ar” ou “ele opera na mente do alvo, provavelmente para extrair informações, em vez de enviar mensagens ou controle”. Mágicas adicionais no *GURPS Magia* operam de maneira semelhante em relação aos poderes.

Das mágicas da escola de Metamágicas, *Contramágica* só funciona contra poderes se o operador possuir exatamente a mesma habilidade (a decisão é do MJ sobre se uma versão muito mais fraca ou mais forte, ou uma com ampliações ou limitações ligeiramente diferentes, é a mesma habilidade), mas *Anular Mágica* pode anular todos os tipos de habilidades. O *GURPS Magia* fornece muitas mágicas que expandem esta escola e que podem interagir com poderes. *Resguardar*, *Resguardar Área* e *Ocultar Informação* protegem contra a *Clarissenciência mágica*; *Suspender Mágica*, *Proteção*, *Refletir* e *Proteção Superior* podem opor-se ao uso por outra pessoa de uma habilidade que o operador possui; e assim por diante. *Mágica Penetrante* pode ser usada para dar ao poder de ataque mágico um divisor de armadura.

Talentos para Poderes e Perícias Cinematográficas

Os Mestres *podem* permitir que o Talento para um poder do chi atue como um Talento para perícias cinematográficas que envolvem manipulação de chi. No entanto, a maioria delas são perícias de combate, que normalmente *não* devem se beneficiar dos Talentos, portanto, isso não é recomendado. Se os Mestres decidirem permitir de qualquer maneira, o custo do Talento deve ser aumentado para 10 ou 15 pontos/nível. Isto concederia um bônus de reação de adeptos de artes marciais e afins; essas pessoas se reconhecem e se respeitam! Da mesma forma, se a perícia *Deslumbrar* é realmente uma forma de magia ou psiquismo, Aptidão Mágica ou um Talento para poder apropriado pode dar um bônus aos testes de habilidade.

As mágicas também podem interagir com outros tipos de poderes, embora apenas poderes com uma limitação inata que os torne suscetíveis a tais contramedidas possam ser anulados, protegidos, etc., como é óbvio. Em vez disso, mágicas específicas podem se opor a poderes de maneiras específicas. Por exemplo, Pentagrama (do **GURPS Magia**) pode impedir que os poderes espirituais o atravessem (faça uma Disputa Rápida entre o NH em Pentagrama e a IQ do personagem + Talento, ou use normalmente os atributos relevantes do espírito, se forem conhecidos). Essa é uma pequena limitação para os poderes espirituais, pois Pentagrama é bastante rara e não pode ser usada com muita eficácia em combate, e portanto não afeta o modificador de poder Espiritual. Percepção de Espíritos pode ser usada para detectar as entidades invocadas pelos poderes espirituais; Desviar Energia pode ser usada para aparar bolas de fogo, raios, etc., criados por todos os tipos de poderes; Imunidade ao Frio pode proteger contra poderes elementais do frio; e assim por diante.

Auras: A mágica Aura (e possivelmente alguns poderes e dispositivos similares) detecta se alguém tem Aptidão Mágica e outros fatos sobrenaturais. Pessoas com poderes mágicos provavelmente têm auras semelhantes a um mago. O Mestre pode sugerir que eles pareçam um pouco diferentes e deem dicas sobre a natureza de quaisquer poderes possuídos. A aura de qualquer pessoa com outros poderes sobrenaturais pode parecer distinta — os poderes espirituais ou elementais quase certamente colorem a aura de uma pessoa (poderes mágicos de fogo podem dar uma aura avermelhada e tremeluzente; poderes de fogo elementais podem fazer a aura arder ferozmente) e a de alguém com poderes morais podem ser muito impressionantes. Qualquer ser com poderes cósmicos provavelmente terá uma aura *surpreendente*.

JOGOS COM PODERES VS. JOGOS DE PODER

Os RPGs devem ser sobre *personagens*, não apenas mover uma peça e lutar com outras peças. Para alguns jogadores, isso pode ser apenas uma questão de tempo. Após algumas sessões voando pelo cenário, lançando

explosões de fogo e turvando mentes, eles começarão a pensar em como são as pessoas por trás desses poderes espíritos. Os Mestres devem evitar o tipo de mentalidade antagônica que os faz procurar maneiras de prejudicar os PdJs; jogadores que se deram ao trabalho de criar poderes devem ter a chance de usá-los.



Ainda assim, vale lembrar-lhes ocasionalmente que seus poderes não podem fazer *tudo* e que o PdJ tem outras preocupações. Se um poder tiver limitações internas que signifiquem que pode ser anulado, use-as quando for lógico fazê-lo. Oponentes inteligentes e competentes podem muito bem analisar os PdJs e criar contramedidas. Também deve haver situações nas quais usar o poder seria indelicado ou socialmente perigoso. Arremessar efeitos mágicos ao visitar a corte real pode ser ilegal, é provável que deixe os guardas intensamente nervosos e pode classificá-lo como um arrogante desastroso aos olhos de cortesãos sofisticados.

Desvantagens

O sistema de desvantagens do **GURPS** é uma ferramenta inestimável para lembrar os jogadores de que os PdJs existem além de seus poderes. Muitos personagens com poderes têm grandes Segredos, sejam eles a “iden-

tidade secreta” do super-herói dos quadrinhos ou mistérios sombrios associados ao treinamento mágico. Geralmente é fácil armar uma situação em que o uso de poderes ameaçaria o Segredo de um PdJ... ou em que os poderes são completamente irrelevantes para um problema associado ao Segredo. Muitos super-heróis têm vidas

privadas complicadas, e enquanto um supervilão geralmente pode ser alvejado com um *megazap* de energia cósmica, usar esse mesmo poder em um rival romântico ou em uma irmã mais nova irritante dificilmente seria heroico. Os Códigos de Honra e outras características psicológicas idealistas também podem criar complicações úteis; veja abaixo para mais informações.

Mentores

Em muitas histórias, o treinamento necessário para adquirir ou controlar poderes dá aos protagonistas sua personalidade e motivação. As fontes clássicas de treinamento incluem:

- Mosteiros de filmes de artes marciais.
- Feiticeiros que aceitam aprendizes.
- Professores idealistas maduros que atuam como mentores de super-heróis mutantes adolescentes (ou tartarugas ninjas).

Uma campanha pode ser construída em torno de uma escola, que fornece uma estrutura e, provavelmente, um Dever e Patrono para cada PdJ, com a contrapartida de limitar um pouco as coisas. Como alternativa, todos eles podem terem sido treinados na mesma instituição no passado, tornando-a simplesmente como um plano de fundo compartilhado e talvez uma fonte útil de Contatos e ganhos ocasionais da trama; ou podem estar em litígio com a velha escola, tornando-a uma fonte de inimigos formidáveis com profundo conhecimento das habilidades dos PdJs; ou pode ter sido destruída e os mentores dos PdJs assassinados, dando ao grupo um grande inimigo e muita motivação para a batalha. Os alunos podem ter um Senso do Dever para com seus mentores, ou um Dever para com uma escola que define isso como a taxa de admissão — ou eles podem se rebelar, desenvolvendo Obsessões para se provarem de maneira independente, ou apenas adotando atitudes diretamente opostas aos ideais de uma escola.

Os professores geralmente exigem Pacifismo, um Código de Honra ou Fanatismo de todos os alunos e podem até afirmar que certos poderes são impossíveis de obter de outra forma — o que pode ser verdade, se o modificador de poder incluir as desvantagens necessárias. No entanto, muitas histórias envolvem ex-alunos rebeldes ou aprendizes fracassados que, no entanto, mantêm quantidades perigosas de treinamento, e isso pode fazer deles Inimigos fascinantes — “reflexos sombrios” de estudantes leais. Por outro lado, os heróis podem ter abandonado seus ensinamentos corruptos, e os “leais” podem ser as reflexões sombrias.

Pode ser possível para um rebelde reter seus poderes, apesar das limitações necessárias que devem impedir isso. Uma escola ou professor rival pode ajudá-lo a adaptar seu conhecimento. Um deus inimigo pode substituir os poderes divinos por algo semelhante que possa usar os mesmos talentos. Um rebelde verdadeiramente determinado pode simplesmente usar da esperteza ou pura força de vontade. Os “leais” ainda podem manter uma vantagem, graças ao uso do poder “imaculado”, mas essa vantagem pode parecer bastante teórica, e demonstrar sua importância pode envolver algumas longas e difíceis batalhas.

Folhas em Branco vs. Centros das Atenções

Nem todos os personagens com poderes sentem a necessidade de treinamento, e alguns jogadores selecionam desvantagens que não significam muito

O Herói Esquecido

Uma maneira de os escritores impedirem que os personagens com poderes lidem com todos os problemas com mais de uma demonstração de poder é fazê-los aparentemente esquecer algumas de suas habilidades. Todo fã de longa data pode contar histórias de super-heróis ou bruxos de fantasia lutando com um problema que eles poderiam deixar de lado com um truque que demonstraram apenas alguns episódios antes.

No entanto, não é algo que realmente funcione nos jogos. Os jogadores são famosos por espremer cada gota das habilidades dos PdJs. Alguns jogadores podem ser surpreendentemente esquecidos, ineficientes ou densos de tempos em tempos, mas esses lapsos raramente são planejados para tornar o enredo mais divertido.

Por outro lado, os personagens fictícios raramente são tão propensos a falhas quanto os heróis de RPG. Eles nem sempre vencem, mas raramente falham de maneira *trivial*. Sofrem catástrofes pitorescas em momentos divertidos ou julgam mal as situações de maneira dramática. Um herói furtivo raramente “fracassa no teste” para passar por um guarda comum... embora se algum vilão esteja checando o perímetro naquele momento, isso é outra questão.

Os jogadores geralmente consideram baixos níveis de habilidade ou testes de ativação de poder como “não dramáticos” e preferem poderes totalmente confiáveis. Talvez seja melhor considerar as habilidades não confiáveis como opções “apenas em emergências”, para ser “esquecida” em outros momentos. Se o jogo usar a regra opcional *Influenciando os Testes de Habilidade* (pág. MB347 — altamente apropriado para campanhas cinematográficas), os jogadores poderão garantir que essas habilidades funcionem de qualquer maneira, desde que não as usem com muita frequência. A regra *Uso Predefinido de Habilidades* (pág. 173) fornece outra maneira de permitir que os heróis façam truques ocasionais que eles “esquecem” em outros momentos.

em termos de personalidade, porque seu conceito de personagem é construído mais em torno de fatores físicos do que psicológicos ou porque veem os problemas psicológicos como uma restrição irritante à capacidade de fazer o que eles gostam. A última opção é boa, desde que, no entanto, eles estejam interessados em desenvolver algum tipo de personalidade, mas se o seu único interesse no PdJ for sua capacidade de causar explosões, um Mestre que deseja incluir mais sutileza no jogo pode encontrar muita dificuldade em gostar de jogar com eles.

Ter parte de um grupo de PdJs como personalidades como uma “folha em branco” pode ser bom. Pode até ser um alívio, se outros jogadores estiverem interpretando ao extremo. Os PdJs menos melodramáticos podem se destacar dos outros e se desenvolver como indivíduos à medida que a campanha avança. Mas se o grupo inteiro parecer inosso e desmotivado, o Mestre terá que trabalhar arduamente para conduzir tramas mais sutis do que um curso de assalto glorificado, e pode ter que aparecer com um ou dois PdMs melodramáticos para fornecer algum interesse e provocar reações.

Jogadores dedicados demais a personagens voltados para a personalidade podem ser um problema tão grande quanto os “folhas em branco”. Se todo o grupo se esforçar demais, o pior que pode acontecer é um pouco de ruído e progresso lento. Com frequência, um ou dois jogadores acabam sendo o “centro das atenções”, ocupando todo o tempo do mestre. A solução é pedir a esses jogadores que se acalmem e permitam que outras pessoas façam alguma coisa, enquanto organizam deliberadamente eventos para dar a outros PdJs a chance de brilhar, mas os Mestres devem procurar descrições de personagens nas quais a personalidade parece receber *muito* mais ênfase do que poderes.

RESTRIÇÕES

Outros fatores em um jogo podem impedir que os PdJs usem seus poderes para lidar com todas as situações.

Honra

Conceitos de honra ou propriedade, geralmente descritos em termos de desvantagens de personagens, são uma

restrição extremamente poderosa para heróis fictícios e lendários. Cavaleiros de fantasia medieval tendem a ter Código de Honra (Cavaleiros), super-heróis dos quadrinhos tradicionalmente têm Pacifismo (Incapaz de Matar), e um indivíduo que vê seu poder como um presente dos deuses pode ter Doutrinas Religiosas.

Tais limitações completam um PdJ e impedem que ele resolva todos os problemas da mesma maneira. Quando a questão é se é certo lutar, se alguém luta com espada, rifle ou raio místico é pouco relevante. Não há razão *óbvia* para que personagens com poderes vivam de acordo com códigos mais fortes do que os mortais normais — exceto, talvez, que a descoberta de que alguém tem poderes possa fazer alguém refletir sobre seu lugar no mundo — mas poderes e códigos de honra tendem a se unir na ficção. É a honra ou o idealismo, não os poderes, que tornam um herói admirável.

Estilo Pessoal

Qualquer um pode lutar contra monstros, cometer crimes ou procurar tesouros — mas se o personagem não se sente bem em fazê-lo, qual é a satisfação? Ser bom em tais coisas é importante porque permite a variedade — ninguém precisa procurar o ideal chato em todas as situações.

Um estilo pode assumir a forma de Compulsão, Excesso de Confiança ou Marca Registrada, mas se é um recurso

importante do cenário como um todo, os Mestres podem aplicá-los de maneiras sutis. Espera-se que os heróis sejam generosos com os pobres, aceitem desafios amigáveis dos guerreiros visitantes, se gabem-se de feitos em volta da fogueira ou saiam com estrelas da rede. Alguém que fracasse em agir assim, portanto, não pode esperar ser *tratado* como um herói. Não ser levado a sério pode parecer meramente irritante a princípio, e alguns jogadores podem sentir um sentimento de incompreensão da angústia solitária, mas isso deve acabar sendo frustrante e desconfortável. Heróis reconhecidos buscam cooperação (de agentes da lei, de outros heróis, ou do público em geral) em situações em que pessoas menos impressionantes recebem menos.

De qualquer forma, jogadores interessados em jogar em um gênero específico, sejam filmes de ação de Hong Kong, super-heróis clássicos ou épicos celtas, geralmente querem interpretar um “herói adequado”, como visto no material original. Mesmo se eles querem interpretar anti-heróis cheios de angústia e incompreendidos, há uma diferença entre isso e meros bandidos.

A mera sugestão de que eles estão sendo “sem graça” pode levá-los a mudar. Os Mestres não devem considerar que sempre funcionará; os jogadores tendem a gostar de seus PdJs tanto vivos quanto legais, e se o Mestre parecer tornar a frieza muito perigosa,

alguns escolherão a sobrevivência ao invés do estilo. Além disso, alguns podem ter apenas um interesse marginal no gênero; nesse caso, a ideia de que a maioria dos heróis se comporta de uma maneira particularmente medíocre ganhará um encolher de ombros e um murmúrio de “tolos”. Porém, se eles se envolverem com o estilo da campanha e adquirirem uma noção do que é e não é aceito e respeitado, muitos modificarão seu comportamento de acordo.

Reputação

A reputação está ligada à honra e ao estilo pessoal; ser conhecido como desonroso ou sem graça é certamente uma base válida para uma Reputação negativa. “Desonroso” geralmente implica uma penalidade de reação com a maioria ou todos os membros de uma sociedade, enquanto “sem graça” só pode causar problemas aos devotos de um ideal particular de heroísmo — embora isso signifique todo mundo, em algumas sociedades! Reputações negativas podem ser adquiridas em jogo, se um PdJ se comportar mal o suficiente na frente de pessoas suficientes.

Em resumo, os PdJs precisam lidar com as ramificações de suas ações. Isso pode variar de aparência suja, preços altos e acomodações precárias em uma vila onde são considerados agressores, por não receber emprego de nobres que pensam que são incompetentes, até serem classificados como inimigos do reino e proibidos. Todas as consequências embutidas em um teste de reação ruim podem e, eventualmente *irão*, atingir PdJs que adquirem uma penalidade grande o suficiente — e as coisas acabam indo além disso.

Uma reputação *muito* ruim chegará aos ouvidos de pessoas com poder social e legal. Desde os governadores da cidade da Idade do Bronze que ouvem que os PdJs blasfemaram contra os deuses e, portanto, ordenam que a guarda os expulse da cidade, aos editores de jornais modernos que realizam campanhas virulentas antissuper-heróis que influenciam políticos, uma reputação ruim pode influenciar todos os tipos de indivíduos que nunca chegam a ouvir as histórias dos PdJ ou entenderem sua aparência, carisma ou perícias sociais.

Isso pode ser “autoritário” e deve ser usado com moderação ou pelo menos gradualmente. Uma má reputação leva tempo para se acumular. Não é a mesma coisa que um acontecimento ruim, inconveniente por alguns dias e esquecido em um mês; pelo contrário, é um acúmulo de muitos desses acontecimentos.



Supervisão

Alguns personagens podem ser sistematicamente observados por grupos e facções preocupados com o que podem fazer com seus poderes (agências do governo terão muitos motivos para se preocupar), diretamente envolvidos em suas histórias pessoais (sacerdotes com poderes divinos geralmente servem a deuses ativos), ou apenas curiosos (como com qualquer um que atraia interesse intenso da imprensa). Esse tipo de coisa pode ser representado nas fichas de personagem por uma desvantagem Inimigos (Observador) ou Dever, mas *qualquer* pessoa observada usando poderes (ou fazendo muitas outras coisas típicas de PdJ) pode chamar algum tipo de atenção, especialmente se adquirir uma Reputação. Isso geralmente não deve ser intrusivo ou excessivamente irritante, a menos que provenha de uma desvantagem específica ou os PdJs façam algo excessivamente dramático ou imprudente, mas pode ser o suficiente para lembrar aos jogadores mais sábios que ações podem ter sérias consequências. Na maioria dos jogos, há policiais, militares, superseres sancionados pelo Estado, crime organizado ou conspirações poderosas que

Suborno do Mestre

Se as convenções de um gênero colidirem com o comportamento racional e sensato do PdJ, os Mestres podem oferecer algum tipo de benefício no jogo para “jogar junto”. Por exemplo, eles poderiam distribuir “pontos de enredo” em troca de um comportamento apropriado ou quando os jogadores aceitassem uma reviravolta no enredo típica de gênero sem muita reclamação. Por outro lado, os Mestres poderiam deduzir dos jogadores alguns pontos de enredo quando eles agissem descaradamente de uma maneira não típica para o gênero.

Os pontos de enredo podem ser usados para “comprar” benefícios únicos, como uma única possibilidade de refazer um teste, ou para evitar gastar Fadiga ou Pontos de Vida.

Essa opção é semelhante às diretrizes do **Módulo Básico** para atribuição de bônus de pontos de personagem por boa interpretação, combinada com a regra opcional, *Influenciando Testes de Habilidade*, na pág. MB347 e Mestres certamente podem usar essas regras.

podem (no mínimo) causar problemas aos PdJs.

O comportamento que agrada a um grupo supervisor pode *não* ser o que é considerado “nobre” ou “heroico” no cenário. Em alguns casos, os observadores podem até tentar *afastar* os PdJs desses ideais. Uma agência governamental que monitora super-heróis pode querer co-

nhecer suas identidades verdadeiras, pode estar menos preocupada com a proteção da vida humana, e pode até usá-los para missões moralmente ambíguas. Uma divindade que fica de olho em sua descendência de semideuses pode ter conflitos com outros deuses, para que a lealdade familiar do semideus colida com seu senso de piedade geral.

AVENTURAS

Obviamente, aventuras para PdJs com poderes precisam permitir o que esses poderes podem fazer. Às vezes é mais difícil do que parece; um lampejo de ingenuidade de um único jogador pode causar um curto em todo cenário.

PODERES COMO ENREDO

Nas campanhas “com poderes”, os cenários podem ser *sobre* os poderes. As origens dos poderes podem ser centrais para o enredo. Se os poderes psíquicos puderem ser concedidos por uma droga de superciência, qualquer pessoa pesquisando esse produto químico talvez precise ser investigada, observada ou guardada. Um matador de monstros com poderes espirituais pode achar que os seres que o capacitaram estão se interessando por sua carreira.

Os poderes também podem ter efeitos colaterais sociais. Se os PdJs estão entre a primeira geração a possuir uma mutação telepática, suas próprias famílias podem ficar apreensivas com eles. Os sacerdotes de uma deusa em particular a quem são concedidos poderes di-

vinos terão responsabilidades sacerdotais, como guardar templos ou pregar.

Enredos mais amplos podem envolver a natureza dos poderes no cenário. Os super-heróis podem estar investigando a origem comum de todos os superpoderes ou se opondo a um supervilão que usa tecnologia perigosa para transformar humanos comuns em superescravos. Às vezes, os dois lados de um grande conflito exercem um poder diferente, e possuir um poder obriga alguém a participar da guerra; a moral do bem vs. a moral maligna é um exemplo óbvio.

Os poderes divinos e espirituais têm enredos de campanhas completos associados, pois vêm de seres poderosos que tendem a ter rivalidades pessoais, fortes códigos morais e objetivos de longo prazo. Em alguns casos, eles simplesmente dão instruções aos seus servos, mas pode ser mais interessante se os deuses patronos adotarem uma abordagem um tanto “sem controle”, ou se não conseguirem falar diretamente com os mortais com muita frequência. Os PdJs terão que se esforçar para determinar quais são seus desejos, ou lidar com espíritos intermediários não confiáveis.

DESAFIOS SIGNIFICATIVOS

Se os poderes puderem resolver certos problemas com facilidade trivial, os PdJs com poderes devem enfrentar maiores desafios — ou pelo menos diferentes. Esses desafios *nem* sempre devem tornar esses poderes irrelevantes. Em vez disso, eles devem ser difíceis, mesmo *com* esses poderes, e alguns incidentes devem exigir algo mais.

No lado mais simples, isso significa que os heróis devem lutar contra inimigos de poder aproximadamente igual. Também pode significar que um herói deve agir como um detetive para rastrear um inimigo antes de combatê-lo, ou um guerreiro mítico que precisa construir um templo para seu deus da noite para o dia devendo consultar arquitetos e teólogos para criar um projeto apropriado. Podem surgir problemas quando o poder de um PdJ está temporariamente indisponível, forçando-o a escolher entre esperar para agir ou agir sem o poder.

Criar desafios adequados é muito mais fácil se a oposição, ou o mundo

Por outro lado, aquele que controla os sentidos com a mente e ocupa seus órgãos ativos em trabalhos de devoção, sem apego, é muito superior.

– O Bhagavad-Gita

em geral, souber que existem poderes e ter alguma ideia do que eles podem fazer. Os aventureiros que sempre têm a vantagem da surpresa enfrentam muito menos desafios reais. Isso não significa que todo inimigo deve saber como anular os poderes dos PdJs, mas se *houver* uma contramedida, ela deve surgir pelo menos ocasionalmente. Grupos que enfrentam inimigos sobre-humanos podem usar armas mais pesadas ou mais tropas, enquanto as organizações que enfrentam telepatas terão muito cuidado com o sigilo interno. Os heróis do antigo mito celta às vezes conheciam maldições que os inimigos podiam tentar ativar.

Ameaças de Força

Alguns PdJs com poderes podem ser tão robustos que são efetivamente imunes a qualquer violência que possam enfrentar — pelo menos, podem *pensar* que são. No entanto, é difícil criar um personagem que seja imune a *qualquer* ameaça concebível e provavelmente impossível encontrar alguém que sempre

possa impedir que todos os associados e espectadores inocentes sejam prejudicados. Até o Super-Homem não só tem a kriptonita, mas também amigos e entes queridos. Geralmente, há algo em algum lugar que pode fornecer o tipo certo de dano para ferir qualquer herói.

Mistérios

Histórias misteriosas de RPG, na melhor das hipóteses, são difíceis de conduzir. Se os PdJs incluírem clarividentes e telepatas, elas podem parecer completamente impossíveis. No entanto, existem muitos precedentes na ficção.

Geralmente é essencial que os oponentes saibam algo sobre os poderes dos PdJs para que os mistérios funcionem. Se os escudos tecnológicos e barreiras da PES ou barreiras mágicas confiáveis e magias de proteção estiverem amplamente disponíveis, criminosos competentes as *usarão*. Proteções mais simples também podem funcionar. Os criminosos podem usar máscaras mesmo quando cometem assaltos

silenciosos sem testemunhas, enquanto bandidos espertos podem simplesmente tomar cuidado extra para evitar qualquer suspeita ou atenção para evitar o risco de sondagem telepática.

Se os poderes têm alcance limitado no espaço e no tempo, fica mais fácil manter o desafio. Um crime que ocorreu há uma semana não pode ser solucionado por alguém que não consiga olhar mais de 24 horas no passado, mas essa pessoa ainda pode ser extremamente útil no rastreamento de suspeitos. Um telepata pode apenas ler a mente de um suspeito conhecido e disponível, e a leitura de mais de cem mentes pode envolver muito tempo e esforço.

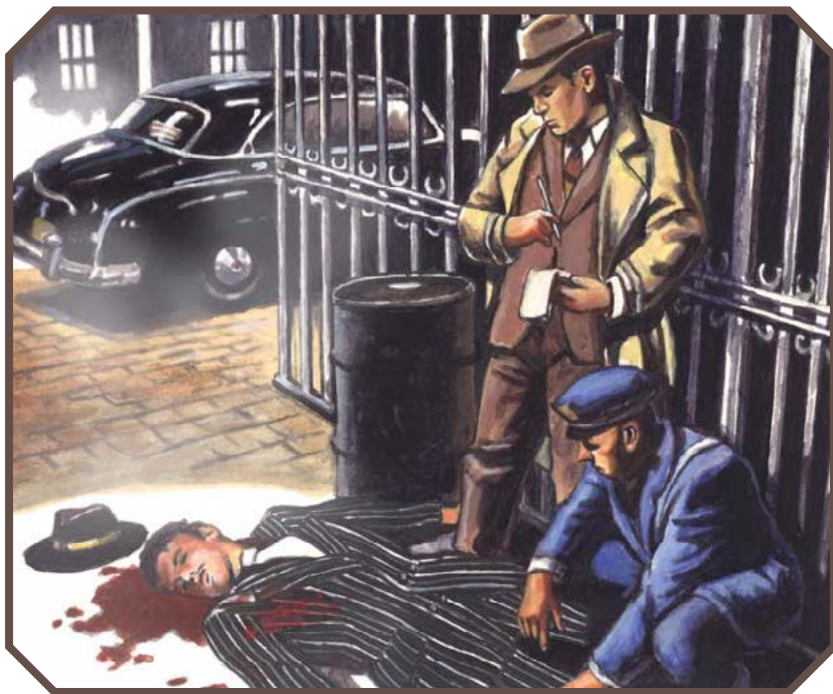
Outra possibilidade, especialmente em um mundo com poderes secretos, é um “mistério” em que a verdade é conhecida por meio do uso de poderes pelos investigadores, mas conseguir *provas* que sejam legalmente válidas é muito mais difícil. Os criminosos teriam que tomar muito cuidado para obliterar todas as evidências físicas de suas ações —mas então, alguns conseguem evitar a detecção, mesmo em face das modernas técnicas forenses.

As soluções para os problemas colocados por habilidades específicas são discutidas mais adiante nas páginas 194–198. Conselhos gerais sobre como conduzir histórias misteriosas podem ser encontrados em *GURPS Mysteries* (*GURPS Mistérios*), disponível na e23 (e23.sjgames.com).

Tempo e Distância

Uma diferença entre a “baixa fantasia” clássica ou os cenários históricos e qualquer coisa definida nos dias atuais ou no futuro da FC é a velocidade do transporte. Uma viagem de um país para outro que envolveria semanas de cavalgadas e navegação extenuantes pode levar poucas horas a bordo de um avião comercial. Heróis que podem voar, teleportar longas distâncias ou correr como o vento apenas tornam essa diferença mais acentuada. Mesmo a comunicação rápida de longo alcance, sem deslocamento físico, pode atrapalhar algumas tramas.

O Mestre deve estar preparado para que viagens e comunicações funcionem mais como um jogo moderno do que como um cenário medieval, qualquer que seja o nível nominal de tecnologia. Por outro lado, não há razão para ignorar completamente o assunto. Os Mestres têm pleno direito de considerar as distâncias, calcular tempos de viagem e inserir um problema estranho no caminho.



PdJs complacentes podem ter problemas. Um corredor veloz que se move independentemente do grupo principal pode ser emboscado, e qualquer batedor solitário que se deixa envolver em brigas *terá* problemas mais cedo ou mais tarde. Um grupo pode acabar espalhado por todo o mapa e incapaz de coordenação se os PdJs não forem cuidadosos. Enquanto isso, as comunicações podem estar sujeitas a interceptação, interrupção, interferência ou falsificação.

Tabus Sociais

Reputações e comportamentos “adequados” são discutidos na pág. 191, mas para repetir o ponto principal: viver à imagem do herói “adequado” pode ser um desafio por si só. Alguns heróis são poderosos o suficiente para viver de acordo com suas próprias regras, e os jogadores podem até fazê-lo, especialmente se a moralidade convencional do cenário discordar de seus próprios ideais pessoais, mas isso transforma os PdJs em rebeldes e párias.

Revolucionários sociais estão em guerra com a sociedade — um inimigo determinado e bem apoiado. Só porque os heróis pregam uma nova moral radical não fará dela universalmente aceita; a maioria das pessoas é extremamente apegada às ideias convencionais e pode ser ferozmente corajosa ao defendê-las. Se os personagens não *tentarem* justificar suas ações, a resistência será ainda mais explícita e determinada. Em algumas situações, os PdJs podem entrar em conflito com deuses reais, que fazem e aplicam leis morais — e mesmo que as divindades não joguem raios nos mortais arrogantes, elas podem capacitar seus próprios campeões.

Normais

Mesmo que nenhum deus intervenha, as pessoas comuns podem se opor aos “heróis” — o que levanta a questão de como os habitantes não-poderosos de um cenário podem se tornar relevantes.

A maioria dos PdJs, mesmo os mais poderosos, *precisa* de algo da sociedade mundana: comida, assistência em laboratórios ou bibliotecas, sistemas legais e penitenciários para manter vilões capturados ou apenas munição. Quanto mais os aventureiros se indispuserem com a massa da humanidade, mais difíceis, mais rancorosas e menos confiáveis serão essas relações. Pagamentos em dinheiro ou puro terrorismo podem conseguir muita coisa, mas mesmo que não sejam normais, os “heróis” podem achar que seus forne-

cedores sofrem todo tipo de “acidente” inconveniente. Mesmo que apenas uma minoria da população se oponha a eles, esses objetores podem fornecer apoio e informações aos inimigos dos heróis. Os piores rebeldes sociais são vistos como monstruosos — e monstros inspiram matadores de monstros.

TRAVA-ENREDOS

A seguir estão habilidades mais flagrantemente destruidoras de jogos. Elas precisam ser vigiadas e controladas. Se estiver claro que determinada habilidade danificará uma campanha, ela *pode* ser totalmente proibida, mas é melhor ter um bom motivo para essa ausência, em termos da lógica do mundo do jogo. Se a habilidade for um dos recursos padrão do gênero escolhido, uma proibição pode parecer muito estranha.

Controle da Mente e Possessão

Se um inimigo que consegue ler sua mente é preocupante, aquele que pode anular sua força de vontade é realmente aterrorizante. Heróis que controlam a mente podem ser verdadeiros destruidores de enredos; assumir o controle de um inimigo não apenas elimina esse inimigo instantaneamente (se temporariamente), mas também fornece ajuda adicional contra outros oponentes. Uma vítima controlada mentalmente pode ser interrogada à vontade, tornando-a uma forma eficaz, mesmo indireta, de leitura da mente, propensa a inviabilizar enredos de mistério. O controlador mental precisa *saber* quais perguntas fazer, mas “O que devo perguntar?” é um bom começo...

Felizmente, esses poderes quase sempre vêm com complicações. Frequentemente, controlar um oponente exige toda a atenção do controlador ou tem uma duração não confiável, para que os PdJs nunca saibam exatamente quando vão perder o peão. Inimigos astutos podem fingir que ainda estão sob controle quando não estão, o que lhes permite enganar o controlador no pior momento. Embora controlar um líder inimigo seja a tática mais eficaz de todas, os tipos “mestres vilões” geralmente têm uma força de vontade formidável e investem em proteções psíquicas ou mágicas.

Mais importante ainda, esses poderes são quase sempre fortemente restringidos por considerações éticas ou legais. Tirar o livre-arbítrio de uma pessoa é amplamente visto como vil e pode ser explicitamente criminalizado se a sociedade souber dessa possibilidade, embora um breve uso do controle, por uma boa causa, sem conduzir o alvo a fazer algo imoral, possa ser perdoado. Se a lei se envolver, o uso do controle da mente pode levar a enormes complicações. Provar que o acusado não estava sob o controle de outra pessoa quando cometeu o crime, ou quando confessou, poderia ser muito difícil.

Cura

A cura é um item básico dos RPGs, mas também causa problemas. Se os PdJs considerarem qualquer risco de ferimento físico como uma ameaça transitória, um obstáculo que faria realisticamente as pessoas procurarem uma rota alternativa pode acabar como uma piada. “Uma armadilha com espinhos? Nós ficaremos bem”. A cura também pode tornar ridículas as cenas

Alguns heróis são poderosos o suficiente para viverem de acordo com suas próprias regras, e os jogadores podem até fazê-lo, especialmente se a moralidade convencional do cenário discordar de seus próprios ideais pessoais, mas isso transforma os PdJs em rebeldes e párias.



trágicas de morte dos PdMs, e tornar os heróis descuidados em colocar em perigo espectadores inocentes.

Proibir a cura pode ser bastante fácil, especialmente em mundos onde a lógica científica se aplica. Quebrar coisas e pessoas é simples, mas, graças às leis da termodinâmica, remendá-las juntas novamente pode ser difícil. Mesmo com a magia, alcançar uma cura permanente pode exigir um encantamento permanente, mágicas que alteram o mundo ou apenas um pesado gasto de energia, e a cura pode até ser revertida em áreas de mana nulo.

Convenções de gênero também se aplicam. A cura, em oposição à regeneração “apenas para si”, é rara nos quadrinhos de super-heróis, embora não seja totalmente desconhecida. (Um curandeiro conhecido pode estar sobrecarregado de apelos para ajudar com problemas médicos comuns e acabar empregado em um hospital, em vez de combater o crime.) Em alguns ambientes de fantasia, a magia de curar é bastante difundida, mas é controlada por grupos religiosos com suas próprias regras.

Se a cura estiver disponível, os Mestres devem tentar manter o nível de dano potencial de qualquer ameaça pelo menos um pouco incerto. Os PdJs podem não temer meros ferimentos, mas ficarão preocupados se parecer que há uma possibilidade de dano tão extremo que os manterá fora de combate mesmo após as intervenções do curador, ou até a morte instantânea. É justificável que os Mestres peçam testes de Vontade antes que os aventureiros corram o risco de sofrer danos graves, mesmo quando estão *certos* de que sobreviverão e poderão ser curados instantaneamente. Isso reflete reflexos e instintos de sobrevivência. As pessoas se encolhem de dor, mesmo quando não é acompanhada por nenhuma lesão significativa, mas os jogadores não

aceitam necessariamente que seus personagens tenham reações naturais. Se uma lesão foi especialmente sangrenta ou dolorosa, veio de uma direção inesperada, ou foi pior que o esperado, ou o curador foi mais lento ou menos eficiente do que o esperado, uma Verificação de Pânico pode ser justificada, possivelmente com uma penalidade. Dores e lesões repetidas, mesmo que transitórias e por uma boa causa, podem deixar subconscientemente assustado o mais forte dos aventureiros.

Se os heróis dependem visivelmente da cura, é muito provável que seus oponentes atinjam o curador. Simplesmente por ser uma boa tática.

Dobra e Saltador

Dobra representa um dos mais “mágicos” dos poderes. Saltador alcança muitos dos mesmos efeitos e muito mais. O problema é que eles também podem reduzir a tensão de muitos enredos. Um teleportador de longo alcance pode deixar qualquer aventura quando as coisas estão difíceis, e até mesmo uma versão de curto alcance permite que um PdJ escape de qualquer cela de prisão convencional e contorne muitas medidas de segurança.

Parte da solução é garantir que todos os problemas internos sejam cumpridos. Os PdJs devem poder ver ou visualizar seu destino e ainda podem fracassar e desativar temporariamente sua capacidade de tempos em tempos. A maioria dos usos também custa PF, e os Mestres devem garantir ainda todas as regras relevantes. Os limites de carga são outra regra a ser observada de perto; além do fato de que os aventureiros podem achar que não podem carregar objetos volumosos ou armas pesadas quando desaparecerem, certamente serão incapazes de levar amigos ou aliados — e mesmo que não se importem com isso, seus aliados podem ficar bem insatisfeitos por terem sido deixados para trás.

Aqueles que costumam viajar para locais não visíveis podem encontrar situações perigosas ou pelo menos inesperadas na chegada. Os Mestres não devem fazer disso um hábito a menos que os jogadores sejam descuidados — nesse caso, os PdJs podem se transportar direto para uma armadilha ou emboscada. Afinal, essa é outra habilidade que os inimigos competentes avaliarão cuidadosamente quanto a limitações. Se capturados, os teleportadores conhecidos podem descobrir que estão sujeitos a condições especialmente severas para confundir sua capacidade. Eles podem ser drogados, vendados, ou mantidos em salas escuras e sem conhecimento preciso de sua localização. Os inimigos podem tomar reféns para dissuadir um teleportador de apenas vaguear, e provavelmente manterão itens valiosos em locais secretos, protegidos por armadilhas rápidas e mortais.

Embora esse tipo de habilidade geralmente não seja fortemente controlado pela lei, é angustiante o bastante para que alguém conhecido com ela seja considerado com alguma cautela. Se alguém cometer uma série de roubos misteriosamente desconcertantes, um teleportador pode se encontrar sob suspeita, por mais sólidos que sejam seus álibis.

Insustancialidade

Pessoas com o poder de se tornarem intangíveis são formidáveis. Elas podem não apenas entrar e sair desimpedidas de áreas hostis, tornando-as quase tão eficazes em espionar e resolver mistérios quanto um clarividente, como podem se tornar efetivamente invulneráveis quando quiserem.

Geralmente, existem maneiras de deter tais seres — campos de força, materiais de parede alquimicamente aprimorados ou proteções mágicas — e machucá-los usando ataques especialmente ampliados, mas todos estes requerem alguma justificativa e preparação. Os

jogadores podem reclamar com justiça se todos os oponentes parecerem anular automaticamente o poder em que gastaram tantos pontos. Uma resposta mais desafiadora, e mais justa, é que os antagonistas ajam de maneira *inteligente*.

Em geral, os PdJs insubstanciais não são invisíveis, não podem se mover muito mais rápido que as pessoas comuns e precisam se tornar substanciais para comer e dormir. Portanto, eles podem ser capturados em câmeras de segurança, seguidos ou (com dificuldade) rastreados e eventualmente encurralados. Os Mestres devem ficar de olho nas velocidades e nos tempos de movimento.

Mesmo em combate, os “fantasmas” geralmente precisam se tornar substanciais para revidar, então os estrategistas competentes observarão seus movimentos e manterão um ataque na manga. Oponentes realmente eficazes podem simplesmente arranjar emboscadas ou ataques surpresa e visar eliminar o “fantasma” antes que ele possa reagir. Se o problema persistir, um PdM *investirá* em contramedidas.

Invisibilidade

Os PdJs invisíveis têm mais problemas com paredes e fechaduras do que seus equivalentes intangíveis, mas são ainda mais difíceis de localizar. Eles podem fazer coisas indescritíveis em público e dançar valsa enquanto cruzam quaisquer medidas de segurança baseadas na observação humana.

Felizmente, contramedidas eficazes podem ser baratas e mundanas. Intrusos invisíveis podem ser vistos por animais de guarda (cães, gansos etc.) que têm sentidos aguçados além da visão e podem acionar dispositivos de segurança relativamente simples, como botões de pressão. Quando os inimigos perceberem que têm um problema invisível, devem verificar três vezes qualquer “alarme falso” e sempre considerar o pior sobre onde o inimigo pode estar. Em combate, truques improvisados que envolvem farinha ou tinta podem ser eficazes, ou os combatentes podem simplesmente saturar uma área com granadas, gás, magia ou armas automáticas no modo “atirar para todo lado”. Inimigos invisíveis são assustadores, mas estão longe de serem imbatíveis.

Leitura da Mente e Sonda Mental

Se um mistério depende de algo que os PdMs sabem, mas os PdJs não sabem, os poderes de leitura da mente podem terminar a aventura em segun-

dos. Às vezes, o truque é garantir que os heróis não vejam motivo para ler a mente de um PdM, mas isso raramente é uma técnica confiável, especialmente se eles costumam usar seus poderes indiscriminadamente. Manter um PdM com conhecimento fora do caminho nem sempre é possível.

No entanto, muitas vezes existem limites no uso de tais poderes. Se é socialmente conhecido que existe leitura da mente, usá-la sem a permissão do alvo pode ser uma invasão ilegal da privacidade. Os detetives telepáticos podem ter que obter mandados para vasculhar a mente de um suspeito. Mesmo sem restrições legais, pode haver problemas sociais. O exame psíquico de suspeitos de alto status pode estar repleto de dificuldades. É provável que muitas pessoas achem a ideia repulsiva ou possuam sérios segredos pessoais que são irrelevantes para o caso atual. Alguns investigadores telepáticos oficiais podem ter Poderes Legais especialmente estendidos permitindo que eles investiguem indivíduos razoavelmente suspeitos (essencialmente uma forma de “violação de direitos civis”, que geralmente acrescenta 5 pontos ao custo da vantagem, até o máximo normal de 15). Um membro de uma organização confiável, ou alguém com uma reputação pessoal por seu rigoroso código de ética, pode ter mais margem de manobra. Mas esses seriam privilégios consideráveis, específicos ao cenário e ao personagem, e não seriam completamente eficazes mesmo assim.

Metamorfose

A Metamorfose pode ser um pequeno truque ou um problema destruidor de jogos, dependendo de detalhes precisos e de como é usada. Ser capaz de parecer alguém ou outra coisa instantaneamente é quase tão bom quanto a invisibilidade, e usuários inteligentes também podem obter vários outros efeitos.

No entanto, muitos efeitos sutis desse poder exigem julgamento e perícia. Apenas se parecer com alguém normalmente funcionará somente por um momento útil, mas realmente *se passar* por alguém exige a habilidade de imitar sua voz e maneirismos. As perícias certas (principalmente Dissimulação, Disfarce e Arremedo e, às vezes, Lábria) podem lidar com isso, mas os testes devem ser necessários, com quaisquer modificadores apropriados. Algumas personificações precisarão de vários tipos de Familiaridade Cultural ou Trato Social. Outras simplesmente não funcionam a menos que o alvo seja cuidadosamente estudado anteriormente.

Os oponentes podem não agir instantaneamente, mas o PdJ metamorfo nunca terá certeza se alguém acreditou totalmente, se está apenas distraído de alguma maneira, ou se está seriamente desconfiado, mas tentando atrair o imitador ainda mais. Os Mestres devem exigir e fazer muitos testes, alguns deles “falsos”, para manter o nervosismo nos jogadores. Se os oponentes sabem que têm um metamorfo para se preocupar, eles podem ser levados à paranoia, mas também podem instituir medidas defensivas, desde testes de alta tecnologia ou mágicos, a sistemas de senha.

Lembre-se também de que geralmente existem limites para as habilidades que uma forma alternativa pode possuir. Os Mestres devem ter cuidado para que os PdJs capazes de assumir várias formas não tentem coisas que realmente estão além da capacidade deles.

Precognição

A capacidade de prever o futuro é difícil para o Mestre e pode facilmente destruir campanhas inteiras. Os Mestres nunca devem se sentir obrigados a permitir isso, se achar que é muito problemático. Se *estiver* disponível, saber exatamente como lidar com isso depende da forma exata que ela assume e de quão rígido o futuro pode ser.

O Mestre tem que andar em uma linha tênue. O futuro nem sempre funciona exatamente como predito, mas dar de ombros e dizer “Você só viu uma possibilidade” torna a habilidade inútil. Por outro lado, previsões perfeitamente confiáveis tornam o jogo inteiro inútil. Existem várias possibilidades; os Mestres devem deixar bem claro desde o começo qual eles escolherão.

Em primeiro lugar, a Precognição pode ser muito restrita e inerentemente incontrolável. Somente Passiva (pág. 69) é obrigatória, e Um Evento (pág. MB80) também pode ser necessária. Para uma versão realmente irritante, adicione Efeito Incômodo (“convulsões”) e Incontrolável, para que o vidente seja propenso a visões surpreendentes ou aterrorizantes em momentos inconvenientes e possa adquirir uma Reputação de insanidade. Essa abordagem é comum na ficção. Os videntes têm sonhos ou visões que indicam que *algo* (geralmente ruim) vai acontecer, e podem pegar algumas pistas sobre a natureza da ameaça (“Um ataque à cidade! Vejo escuridão e fogo!”), mas detalhes são sempre incertos. Esta é uma boa maneira de contar histórias, e significa que é menos provável que os heróis sejam pegos totalmente desprevenidos, mas pode frustrante para os jogadores.

Outra opção é dizer que o futuro é fixo, *dado* um conjunto específico de ações pelo vidente. Isso pode ser simulado, permitindo que os precognitivos “revejam” os eventos a partir do ponto onde o poder é ativado; cada evento na verdade representa uma visão, até que o vidente decida deixar uma ser reproduzida. (Isso tende a exigir a ampliação Direcionada, pág. 69.) Infelizmente, esse método tende a ser longo e chato. Também é muito *difícil* de lidar quando os PdM têm esse poder. Como alternativa, o Mestre pode dar visões que serão perfeitamente verdadeiras se os PdJs permanecerem passivos, mas que eles podem mudar de acordo com qualquer ação que forem executadas, mas na maioria dos casos, é difícil imaginar que os PdJs não façam *nada* sobre eventos futuros.

A precognição também pode fornecer “visões instantâneas” 100% precisas, mas muito breves do futuro, com ampliações como Direcionada e Confiável sendo proibidas. Essas cenas *acontecerão* (e se forem desagradáveis, isso é uma pena — há uma razão pela qual alguns videntes são impopulares), mas o que eles significam e o que está acontecendo “nos bastidores” permanece indeterminado. Por exemplo, a visão pode mostrar um herói sendo baleado e caindo no chão coberto de sangue, mas a ferida pode parecer superficial, ou a arma pode ter errado o tiro e o herói pode estar fingindo, ou o tiro pode falhar inteiramente e o sangue pode vir de uma luta anterior. Os Mestres têm que apresentar cenas futuras plausíveis, com base em seus planos para a campanha, e torná-las realidade pode exigir muita manipulação.

Por fim, as previsões podem ser inentemente complicadas e ambíguas, nas melhores tradições do Oráculo de Delfos e dos horóscopos de jornais. Isso geralmente é um recurso de métodos específicos de adivinhação, que podem adicionar todos os tipos de limitações: Somente Ativa (pág. 69) é comum, e a maioria adicionará algumas das limitações Requer Preparo, Gasto Adicional de Tempo, Gatilho ou de Instrumentos — ou Volúvel, ou possivelmente Pacto, se a informação realmente vier de um espírito ou divindade imprevisível. (Direcionada pode ser adicionada para métodos mais controláveis.) No entanto, pode ser simplesmente um recurso de *toda* Precognição no mundo do jogo. Os jogadores devem ser informados de que estão comprando o direito de fazer

perguntas que o Mestre pode responder como uma sacerdotisa que inala gases, um advogado3 ou o Diabo — e *não* o direito de colocar o Mestre no banco das testemunhas. Alto NH significa apenas boas chances de ativação. A interpretação geralmente deve ser encenada.

Uma possibilidade com essa última abordagem, especialmente adequada para PdJs que usam estilos místicos de “adivinhação”, é ler sobre esse método no mundo real — o tarô provavelmente funcionaria bem — e, quando o poder for ativado, abra um baralho de tarô, varetas de milefólio, ou o que quer que seja, e faça uma leitura. O Mestre decide então o que a leitura significa, sem dizer aos jogadores, e começa a manipular eventos para esse resultado. É claro que o medo de uma leitura ruim ou a habilidade do Mestre em ser confuso pode desencorajar as pessoas de usarem o poder, mas a tentação de conhecer o futuro, por mais incerto que seja, é *muito* forte...

Repetindo: qualquer que seja a opção que o Mestre selecione, ele deve deixar a decisão clara no início da campanha e, em seguida, *mantê-la*. Alguns jogadores podem perguntar como podem adquirir uma precognição clara, detalhada e inequívoca. A resposta pode ser “**Você não pode**”. Se eles não gostam do nível de incerteza, sempre podem gastar seus pontos em outro lugar. Os Mestres nunca são obrigados a permitir poderes que venham destruir o jogo.

Se o enredo *exigir* um resultado ou cena em particular, o Mestre pode e *deve* distorcer os eventos sem piedade para esse resultado: os PdMs aparecem ou somem conforme necessário, os testes são forjados, e qualquer PdM “fadado a fazer tudo direito” tem Sorte Impossível e Serendipidade. Sim, isso é coercivo; jogadores que usam precognição estão literal e explicitamente pedindo para serem guiados. Eles não têm o direito de reclamar, e bons jogadores podem até ajudar de alguma forma.

Se dois videntes rivais estão usando a precognição enquanto tentam manipular eventos, algum tipo de Disputa Rápida pode determinar quem obtém o resultado mais desejável, mas pode ser igualmente razoável dizer que ambos têm dores de cabeça gritantes e precisam se retirar para descansar.

Adivinhos cuja precognição ameça a campanha podem ser tratados por vários métodos. Pela primeira vez, os Mestres podem *se tornar* um tanto

arbitrários com a consciência limpa: mexer com o destino é tradicionalmente considerado um problema. Previsões ambíguas, imagens confusas, como toda a história gira em torno de algumas curiosidades aleatórias, aquelas dores de cabeça gritantes e intervenções de deuses encarregados de salvar o destino e impedir que os mortais saibam demais são plausíveis em algumas situações, especialmente se os jogadores foram avisados. Qualquer pessoa que esteja vendo um futuro que contenha uma alta probabilidade de eventos terríveis, como sua própria morte, também poderá ser obrigada a fazer uma Verificação de Pânico.

A precognição geralmente não é controlada legal ou socialmente, mas algumas religiões a consideram uma blasfêmia (o conhecimento do futuro é uma prerrogativa do Céu), e alguns sistemas jurídicos assumem que é impossível e a tratam automaticamente como fraudulenta. Qualquer pessoa que possua a habilidade pode atrair *muita* atenção dos curiosos... e obsessivos.

Visão Penetrante e Clarissenciência

Poderes que conseguem enxergar através de barreiras são mais uma maneira de causar um curto-circuito em um enredo inteiro. Uma “exploração de masmorra” convencional ou uma missão de espionagem pode ser abreviada mesmo por poderes muito limitados que podem examinar a masmorra ou sondar a base inimiga com risco mínimo.

Obviamente, o invasor deve saber onde procurar. Se o poder levar tempo ou esforço para ser usado, os PdJs ainda poderão ser surpreendidos ou emboscados por armadilhas ou inimigos totalmente inesperados. Poucas pessoas provavelmente manterão essas habilidades ativas em tempo integral; elas dificultariam ver para onde alguém estava indo. Interpretar observações também pode ser complicado. Um guarda com um capacete que cobre todo o rosto pode estar alerta ou cochilando; ele pode responder a um ataque lutando, fugindo ou tocando um alarme para convocar uma dúzia de amigos; e pode ser um tanto um iniciante quanto um guerreiro de elite. Ler segredos escritos é muito bom, mas se eles estiverem enterrados em milhares de páginas de registros de rotina, encontrá-los pode levar dias.

Se for conhecido que tais poderes existam, ou mesmo se houver suspeita, oponentes competentes tomarão contramedidas. Mesmo que as proteções mágicas ativas ou as telas psíquicas não estejam disponíveis, manter segredos no escuro ou criptografá-los pode torná-los seguros. Objetos falsos, manequins humanoides e documentos falsos podem ajudar.

Qualquer sociedade com sérias preocupações com privacidade e modéstia pessoal considerará poderes desse tipo com suspeita. Um clarividente conhecido pode ser tratado como bisbilhoteiro ou voyeur. Em locais onde homens poderosos mantêm haréns cuidadosamente guardados e a falta de recato do público é severamente punida, qualquer pessoa que possa ver através das paredes seria aconselhada a *manter* o fato em segredo.

envolvem poderes, uma das coisas mais importantes no tempo de holofote é que todos devem ter a chance de mostrar suas especialidades particulares.

Geralmente, é melhor não ser muito formal sobre isso, especialmente em jogos com diversos poderes. Se toda aventura tem um obstáculo para o voador voar por cima, um PdM para o telepata ler, um peso para o “brutamontes” levantar, os resultados parecerão muito artificiais. A maioria dos jogadores levarão numa boa ficar em segundo plano em algumas sessões, desde que tenham chances de brilhar em outras, ou uma oportunidade de interpretar um pouco em algum lugar ao longo do jogo. A função de alguns heróis é agir como confidente ou papel psicológico para os outros. No entanto, se um PdJ não obtiver nenhum destaque significativo por várias sessões consecutivas, haverá um problema.

exagerar nisso, ou o jogo pode acabar parecendo uma história contada apenas pelo Mestre, mas uma dica ocasional é boa.

O Toque Humano

Os Mestres também devem garantir que haja lugares e horários em que os poderes sejam irrelevantes e que *todos* tenham a chance de interpretar. Ter os PdJs varridos por uma emergência após a outra, com apenas uma pausa para respirar entre elas, pode ser muito emocionante, mas também pode ser entediante. Os Mestres não devem ter medo de dizer “você terá que passar alguns dias na base” ou “levará uma semana para navegar até lá” e não deve se apressar para passar o tempo de inatividade se os jogadores estiverem ansiosos para interpretar algumas coisas pessoais.

Nas campanhas orientadas por poderes, no entanto, as cenas de ação podem ser as grandes oportunidades de caracterização. Os tipos calmos podem mostrar seu verdadeiro valor ou aumentar a confiança quando seus poderes se revelarem essenciais na batalha. O grandioso, super-herói jogando bola de fogo e a criatura maligna das trevas vivas demonstram suas personalidades usando seus poderes. O cruel vingador, o honorável paladino e o artista marcial emocionalmente equilibrado podem mostrar sua verdadeira natureza em ação.

RECOMPENSAS SIGNIFICATIVAS

A maioria dos PdJs pode ser recompensada com riqueza, habilidades ampliadas, novos truques ou dispositivos bacanas e talvez status ou fama, mas os PdJs que *já são* realmente poderosos podem exigir incentivos diferentes.

Mesmo um herói com poderes deve ter alguma *motivação* para se aventurar. Idealmente, as recompensas devem envolver algum movimento em direção a uma meta. Um guerreiro da mitologia celta pode sonhar em se tornar um membro respeitado da casa de um rei e, talvez, eventualmente, um rei, tudo dentro dos limites do código de honra celta... ou pode simplesmente esperar uma carreira gloriosa que culmine em uma nobre morte em batalha. Mas mesmo um herói tão duradouro pode querer derrotar certos inimigos e garantir a segurança e a prosperidade de sua família antes do fim.



CONDUZINDO AVENTURAS

As aventuras para PdJs com poderes geralmente são semelhantes a outros tipos, embora algumas cenas possam ser um pouco maiores e mais dramáticas. No entanto, existem algumas questões específicas a serem consideradas.

Tempo de Holofote

Dar aos PdJs um “tempo de holofote” significa permitir a cada um deles a chance de *participar* — uma oportunidade de interpretar e ganhar uma menção nas histórias. Nos jogos que

Alguns jogadores fazem seu próprio tempo de holofote, engenhosamente encontrando oportunidades de usar o que têm. Embora jogadores excessivamente insistentes possam precisar de um pouco de restrição educada, isso evita que o Mestre tenha que trabalhar muito. Outros podem precisar de mais incentivo, especialmente se seus poderes são mais eficazes quando usados com um pouco de criatividade; os outros jogadores podem ajudar aqui, e os Mestres não devem desencorajá-los. Jogadores muito tímidos e retraídos, especialmente aqueles não familiarizados com as regras, podem até ser provocados pelo Mestre. É melhor não

Enquanto alguns heróis passam de um problema de curto prazo para o próximo, nunca se preocupando muito com o futuro, outros têm grandes preocupações tangenciais à sua carreira de aventureiro. Um místico pode buscar comunhão com a divindade, enquanto um mago pode querer entender a natureza mais profunda da realidade física. O problema desse tipo de coisa é que isso pode distrair um PdJ de se aventurar completamente, mas ele pode ter razões menores para viajar e lutar ou sua missão pode envolver um elemento necessariamente prático, a busca por segredos antigos em terras longínquas, por exemplo, ou a necessidade de aperfeiçoar perícias como o caminho para a iluminação.

Melhorando e Ampliando Poderes

Os pontos de experiência, a recompensa tradicional para os PdJs, podem certamente ser tão úteis para quem tem poderes quanto para qualquer outra pessoa. No entanto, usá-los para melhorar os poderes pode precisar de algum tratamento especial.

Comprar níveis de um Talento relacionado ao poder geralmente não tem problema, com a intenção de melhorar a maioria dos níveis de habilidade. Da mesma forma, comprar um dado ou dois dados adicionais de dano para um Ataque Inato, aumentar a força de uma habilidade telecinética ou melhorar um

Pontos de Enredo e Novas Habilidades

Geralmente, as habilidades não podem ser adquiridas ou ampliadas no meio de uma aventura — a menos que isso se encaixe no estilo e no gênero da campanha. Em uma campanha que usa “pontos de enredo” (pág. 192), um jogador pode ter permissão para gastar experiência para ampliar ou adicionar habilidades durante a aventura se ele gastar um ponto de enredo também.

“Se eu concentrar minha névoa congelante em um ponto, posso baixar a temperatura bem abaixo de zero. Se eu me lembro bem da física, isso deve tornar esse metal quebradiço. Ei, devo me lembrar desse truque...”

pouco a distância de qualquer poder geralmente é comparável ao aumento de um atributo mundano, justificável como um resultado de exercício e treinamento.

Mudanças mais radicais incluem remover limitações, adicionar ampliações e adicionar novas habilidades a um poder existente. Tais coisas *podem* ser justificáveis: um telepata pode perceber que os poderes da mente não são limitados pela distância (acrescentando a ampliação Distância Prolongada, pág. 109) ou aprendendo a transmitir imagens e palavras (ganhando a habilidade Ilusão com a ampliação Mental, pág. 96), um elemental do fogo pode aprender a focar suas rajadas para perfurar as defesas (Divisor de Armadura, pág.

MB112) ou espalhá-las (Efeito de Área, pág. MB105), ou um xamã pode dominar todo um regimento de novos servos espirituais com habilidades associadas.

Como isso sugere, muitas habilidades e melhorias vêm com novas ideias ou como recompensa por um bom trabalho. Os mentores podem ensinar novas lições aos alunos que se mostraram dignos, os deuses padroeiros podem conceder novos milagres aos sacerdotes que serviram bem, e os bruxos podem adquirir pergaminhos quando saquearem ruínas antigas. A quebra natural do enredo que geralmente acompanha uma aventura bem-sucedida pode dar aos PdJs a chance de considerar o que aprenderam recentemente, praticar novas técnicas e comparar anotações.

CAMPANHAS

A presença de poderes tem implicações para os parâmetros da criação da campanha.

AMBIENTAÇÃO

Para começar, uma campanha precisa de um cenário geral. Geralmente significando um tempo específico, não apenas um local.

Histórico

O problema dos jogos com poderes no passado histórico é que os seres poderosos não parecem ter existido na história. Mesmo se tivessem, eles aparentemente falharam em usar seus poderes para mudar o mundo — então, onde está a diversão?

Uma solução possível é definir a campanha em uma versão alternativa do passado, onde os poderes, que apa-

receram recentemente, estão prestes a *começar* a fazer as mudanças. Esse jogo pode ser baseado em mitos (semideuses no estilo Gilgamesh, que incluem as cidades-estados da antiga Mesopotâmia), uma mistura de mitos e novidades (filósofos gregos descobrindo o poder do psiquismo e tendo que lidar com deuses olímpicos que não aprovam), ou um completo “e se” (alienígenas com poderes cósmicos e tecnologia transcendente aterrissam na era da metade do período vitoriano e recrutam e “aprimoram” seres humanos para servir como guias e guardas).

Outra alternativa é o jogo da “história muito secreta”, onde os poderes estão sendo usados nos bastidores, e os PdJs buscam impor sua própria inclinação a eventos que seguem o amplo padrão da história conhecida. Os jogadores podem saber quem será o rei no próximo ano —

mas esse rei servirá sua facção ou a um inimigo? Eles podem até ser especificamente encarregados de manter o mundo como está documentado em nossos livros de história, com a ameaça de que, se falharem, se tornará uma história alternativa desastrosa. Consulte *Mantendo a Realidade*, pág. 200, para ideias sobre como esse sigilo pode ser mantido.

Moderno

Os poderes exóticos dão ao Mestre bastante trabalho por si só, por isso pode ser mais fácil definir campanhas no meio mais familiar de todos: o mundo moderno, ou algo quase indistinguível. Afinal, existem muitos gêneros populares “poderosos” que usam esse cenário, de super-heróis clássicos dos quadrinhos a vários filmes de kung fu, a histórias de caçadores de vampiros adolescentes.

Mantendo a Realidade

Em ambientes que se assemelham à história real ou aos dias atuais, mas com poderes, os Mestres precisam de uma explicação de porque essas habilidades não mudaram os eventos e a sociedade de maneira irreconhecível.

Os poderes podem ser um segredo profundo, porque as pessoas que os possuem temem perseguição por “mundanos” ou porque simplesmente valorizam sua privacidade. As pessoas com poderes podem ser “iluminados”, preferindo não perturbar muito o mundo, ou ainda manipuladores desonestos nos que agem nos bastidores. Eles também podem servir — ou *serem* — seres divinos, constrangidos por regras ou tradições da ação direta na sociedade humana, mas capazes de lutar entre si nos “reinos divinos”.

Alternativamente, os poderes podem ser conhecidos publicamente, mas acabaram de aparecer. Uma campanha pode explorar as consequências de novos poderes surgidos: o que *aconteceria* se um novo medicamento permitisse que 1% de seus usuários se teleportassem? Em alguns casos, as mudanças podem ser grandes e previsíveis, e a campanha pode ser sobre como os PdJs lidam com elas; por exemplo, eles podem estar imbuídos de poder sobrenatural para atuar como soldados em algum apocalipse iminente.

Poderes de longa data que não mudaram o mundo são difíceis de explicar, mas aparecem na ficção. Eles podem ser simplesmente muito raros, e não suficientemente poderosos, no total, para salientar as diferenças; algumas pessoas que podem atirar pequenas bolas de fogo ou tornar sua pele tão dura quanto o aço não são muito diferentes de algumas pessoas que possuem armas de fogo e coletes de Kevlar. Se os poderes são difíceis ou perigosos de usar, isso os torna efetivamente raros; eles mudam algumas emergências, e alguns destemidos e fanáticos costumam usá-los, mas a maioria das pessoas prefere evitar riscos. Se eles são muito perigosos para outras pessoas, os heróis podem ter a função de dissuadir as pessoas tolas ou desesperadas de convocar demônios ou se transformarem em bombas ambulantes... ou então a função será limpar a bagunça depois.

Ou os poderes podem se cancelar, como em alguns quadrinhos de super-heróis. Alguns vilões saem por aí roubando bancos ou tentando conquistar o mundo, um número aproximadamente igual de heróis gasta seu tempo detendo-os, e todo o resto segue com suas vidas.

Se os poderes de uma campanha desse tipo forem secretos, o mundo pode se parecer muito com o nosso, embora se os poderes existam há muito tempo, o Mestre precisará de uma explicação de qual papel, se é que houve, eles realmente desempenharam na história. Se eles forem publicamente conhecidos, os poderes ainda podem, de alguma forma, não fazer muita diferença para o mundo. Veja *Mantendo a Realidade* (quadro) para mais informações.

Futurista

No futuro, todos os tipos de poderes poderão se tornar possíveis, especialmente aqueles derivados de tecnologia avançada, como implantes cibernéticos, engenharia genética ou robótica. Em alguns contextos, os avanços nas ciências hipotéticas, como o “psiquismo aplicado”, permitem que os humanos dominem os poderes da mente, enquanto os encontros com raças alienígenas introduzem outros seres com capacidades es-

peciais. Em algumas situações, a mágica “retorna” ou é descoberta em mundos alienígenas, ou “o futuro” é usado como cenário de fantasia, com algumas referências ao nosso próprio mundo como “o passado distante”. Em uma rigorosa campanha de FC *hard*, a lógica de tais coisas deve ser cuidadosamente elaborada; nas fantasias científicas mais selvagens, é necessário menos explicação.

Totalmente Fictício

Um “jogo com poderes” pode evitar muitos problemas de lógica ao ser ambientado em um mundo inteiramente imaginário, seja no continente inventado de fantasia clássica ou em uma história alternativa em que a presença aberta de poderes mudou tudo. Como nos jogos futuristas, um estilo “crítico” exige que as consequências desses poderes sejam resolvidas. Mesmo em um jogo mais fantástico, o cenário deveria ter, por exemplo, uma posição *social* para indivíduos poderosos. Fre-

quentemente, eles serão os governantes, mas magos acadêmicos podem se sair melhor como conselheiros nas cortes de reis seculares ou para presidentes, enquanto sábios esclarecidos podem até preferir se tornarem eremitas.

ESTILO

O estilo de um jogo com poderes determina como ele é jogado, e geralmente quais regras e restrições opcionais são aplicadas.

Realístico vs. Cinematográfico

A maioria dos poderes é um tanto irrealista; pessoas reais não podem fazer essas coisas. No entanto, é perfeitamente possível tratar o assunto de uma maneira lógica e “realista”. Um ataque de força telecinética pode ferir o alvo exatamente da mesma maneira que uma pedra lançada, heróis com poderes podem falhar desastrosamente se tentarem proezas dramáticas, e o amor pode ser uma emoção confusa e enganosa, não um milagre que tudo conquista.

Ainda assim, alguns gêneros, como a fantasia mítica, ficção científica espacial, e o super-heroísmo dos quadrinhos, são *altamente* cinematográficos. Os MJs devem seguir a maioria ou todas as diretrizes das páginas MB488–489 (a menos que a ideia seja subvertê-las). Outros jogos podem ser mais realistas: um herói enfrentando uma conspiração que controla o mundo ou lutando contra horrores sugadores de sanidade de um tempo incompreensível, deve esperar uma luta dura... vencida, se for o caso, por esforço, sacrifício e inteligência.

O realismo pode funcionar melhor em doses controladas, como quando um super-herói que passou anos lutando com vilões pitorescos percebe que conspirações levemente eficientes estão arruinando silenciosamente seu mundo com muito mais eficácia do que qualquer inimigo fantasiado, ou então um ente querido falecido acaba realmente, permanentemente, morto, apesar da nobreza do herói.

Ação vs. Investigação

Poderes tendem a significar *ação* — tiros de energia, heróis voadores e guerreiros resistentes se esquivando de muitos golpes — mas alguns são sutis, menos úteis em combate do que em investigação e pesquisa. As campanhas de “investigador com poderes” podem ser difíceis de conduzir — um herói com os sentidos de um cão de caça ou a habilidade de falar com os mortos pode re-

solver muitos mistérios com o mínimo de esforço — mas também de forma bem divertida. No mínimo, os heróis podem ter que rastrear a origem de um problema sutil, usando inteligência e habilidade, antes de atacá-lo com força bruta. Essa estrutura de enredo em duas partes, investigação seguida por uma grande luta, é a padrão em muitas campanhas e gêneros.

Em jogos com tramas secretas e conspirações, a investigação é a atividade *principal*. Uma grande luta significa que alguém falhou desastrosamente, ou pelo menos que a aventura atual chegou a um clímax revelador. Da mesma forma, se todos em uma situação específica tiverem poderes semelhantes, poderão se anular, deixando a investigação ou a manipulação social como a única maneira de alguém atingir seus objetivos. As campanhas podem envolver várias proporções de violência e ponderação; os Mestres devem ajustar o equilíbrio a gosto. Até os quadrinhos de super-heróis mais populares apresentam mestres detetives e homens voadores à prova de balas.

Seriedade vs. Humor

Personagens com grandes poderes criam tensão no clima de uma campanha. Por um lado, eles provavelmente têm grandes e muito sérias preocupações: a luta entre o bem e o mal, problemas de fanatismo e perseguição, a questão de como o mundo deve ser governado e assim por diante. Por outro lado, pessoas que podem fazer coisas estranhas chegarem apenas gesticulando com as mãos, usando roupas bizarras e que tendem a agonizar sobre o destino da humanidade durante o café da manhã não conseguem deixar de parecer um pouco ridículas.

A maioria das boas campanhas inclui elementos sérios e bem-humorados, embora as proporções variem. Personagens com poderes tendem a tornar ambos os aspectos mais pronunciados; as ameaças e dilemas são vastos, assim como os resultados da insensatez ou da trapalhice.

Algumas campanhas se concentram não apenas na seriedade, mas na *escureidão*. Os protagonistas cheios de angústia são populares, e as desvantagens associadas a algumas categorias de poder — como vampirismo ou dedicação religiosa — são certamente menos que divertidas. Por outro lado, personagens poderosos podem *fazer as coisas*; muitas pessoas diriam que têm muito menos direito a se angustiar do que pessoas menos poderosas, cujos problemas não são menores. Jogos sérios, mas otimistas, tratam de salvar o mundo, combater com sucesso o mal e assim por diante; coisas admiráveis, talvez um pouco pomposas. Jogos leves otimistas são obviamente mais agradáveis, embora possam acabar desviando-se de todos os problemas que resultam em tramas boas e fortes — se nada der tragicamente errado, então consertar as coisas é menos que uma conquista. Por fim, campanhas bem-humoradas com protagonistas atrapalhados e malsucedidos podem ser muito engraçadas, mas também podem ser muito frustrantes — nada dá certo e os jogadores nem sequer se irritam com isso — e se os heróis têm poderes, eles acabam parecendo os maiores idiotas.

PREVALÊNCIA DE PODERES

A natureza de um mundo com poderes será fortemente influenciada pela



extensão desses poderes. Pode haver uma grande diferença entre a prevalência de poderes no mundo em geral e nos locais principalmente onde os PdJs operam. Se o mundo é habitado por bilhões de mortais comuns, mas os eventos dos jogos acontecem nos reinos dos deuses, os poderes são efetivamente muito comuns.

Único

Se os PdJs são os únicos seres com poderes significativos, eles irão dominar o mundo como deuses ou demônios. No entanto, eles também serão *alvos*. Se eles são conhecidos por serem poderosos, inevitavelmente serão temidos, e algumas facções muito competentes podem fazer sérias tentativas para destruí-los. Se eles forem poderosos demais para isso, quem sabe sobre eles irá encará-los com total terror. Se eles não forem poderosos o suficiente para serem uma ameaça, seus poderes os tornarão objeto de curiosidade, com algum perigo.

Mais precisamente, os PdJs decidem que mudanças os poderes fazem no mundo, sujeitos a complicações. Eles podem começar a fazer o bem, mas acabam lutando contra pessoas erradas, derrubando sistemas sem colocar nada em seu lugar ou sendo manipulados por “amigos”. Isso pode se transformar em uma batalha de raciocínio entre os jogadores e o Mestre, mas esse não deve ser o objetivo; idealmente, o conflito será entre a moralidade dos PdJs bem interpretados e a natureza do mundo do jogo.

Marcamos um encontro às cegas com a sorte, e parece que ela pediu o prato mais caro.

*– O Escavador,
Heróis Muito Loucos*

Raro

Mais provavelmente, os poderes serão poucos e distantes entre si, mas não limitados aos PdJs. (Isso pode significar que eles estão limitados a um único grupo de pessoas que *não* são os PdJs!) Novamente, os seres conhecidamente com poderes provavelmente serão vistos com medo ou curiosidade, mas os PdJs estarão sujeitos a uma pressão menos extrema.

Indivíduos que optarem por usar seus poderes para propósitos diferentes ou para apoiar causas diferentes podem acabar em rota de colisão. Isso pode variar de debates educados sobre se é melhor combater o crime, ajudar os famintos, ou deixar a humanidade trilhar seu próprio caminho para grandes batalhas entre heróis e vilões, como os campeões de diferentes códigos morais ou os soldados de diferentes nações. Se os poderes são raros e secretos, as chances de conflito podem ser menores; grupos diferentes podem passar anos sem se encontrar.

Comum

Se os poderes são comuns, a pressão diminui sobre os PdJs, e o truque é usar *bem* os poderes. Isso provavelmente funciona melhor se o jogo não estiver realmente focado nas habilidades, mas simplesmente em uma campanha que possui poderes. Por exemplo, um futuro de alta tecnologia pode apresentar biotecnologia e cibernética tão avançadas que qualquer pessoa pode ser “super-humano” por realmente sentir a necessidade, ou um cenário de “alta magia, baixa fantasia” pode dar algumas mágicas úteis para quem está preparado para estudar a arte.

Mesmo que muitas pessoas tenham poderes, nem todos os usam com eficácia heroica. Em um mundo onde muitas pessoas têm armas e algum treinamento de combate, os PdJs ainda podem ser guerreiros heroicos. Da mesma forma, os PdJs podem usar poderes comuns para fins mais heroicos do que a maioria dos PdMs.

Universal

Se *todos* tiverem poderes, o mundo do jogo provavelmente será um lugar muito estranho. Essa situação pode resultar de uma mudança repentina — um acidente cósmico, por exemplo — ou de anos de progresso tecnológico ou treinamento mágico.

Se esses poderes universais forem muito diversos, descobrir as consequências para a sociedade será extremamente difícil e os resultados poderão ser uma anarquia instável. Provavelmente é melhor não tentar conduzir um

jogo rigorosamente lógico — se alguém que o personagem encontrar puder ser capaz de *qualquer coisa*, não há como os PdJs fazerem planos úteis ou resolverem mistérios sutis — mas pode ser possível fazer o bastante com atividade social irônica e alegoria bizarra.

Mais frequentemente, cenários com “poderes universais” dão a todos o *mesmo* poder, mas em níveis diferentes. Alguns indivíduos “incapacitados” podem não ter essa experiência. Por exemplo, o clássico romance de FC de Alfred Bester, *Estrelas — O Meu Destino*, se passa em um mundo onde todos, exceto alguns infelizes, podem teleportar, embora se *pense* que o poder tenha limites definidos...

SEGREDO

Finalmente, há a questão de saber se os poderes são amplamente conhecidos e aceitos ou secretos e potencialmente temidos. Os poderes abertamente conhecidos implicam um mundo pouco familiar, mesmo que pareça lembrar os dias atuais. Os poderes secretos são mais limitantes para os jogadores, pois eles precisam se preocupar em preservar o segredo (ou quebrá-lo e sobreviver), em vez de usar seus poderes ao máximo. Em um mundo de segredos, quanto mais dramaticamente poderoso for um PdJ, menos eficaz ele poderá ser. Por outro lado, em

um cenário em que os poderes são bem conhecidos, apenas ter um poder pode não tornar ninguém especial.

Existem duas razões principais para manter os poderes em segredo: medo e ganância. Personagens com poderes podem temer serem queimados como bruxas, ridicularizados como aberrações ou convocados como super soldados. Qualquer pessoa conhecida por ter um poder excepcional atrairá *algum* tipo de atenção. Mesmo que a maioria das pessoas não seja realmente hostil, algumas serão supersticiosas, querem explorar o possuidor ou tratá-lo como uma celebridade e destruir sua privacidade.

Desejar evitar essas dificuldades parece apenas razoável, mas os usuários *gananciosos* de poder querem mais. Poderes podem ser usados para lucro pessoal de inúmeras maneiras secretas — mas, se é sabido que existem, todo tipo de contramedidas podem ser possíveis. Um telepata totalmente secreto pode progredir facilmente nos negócios ou na política, ou tornar-se um grande sedutor; se a telepatia é bem conhecida, no entanto, muitas pessoas podem usar protetores mentais ou suspeitar profundamente de quem parece “lê-las” muito bem. Se os poderes do indivíduo forem bem conhecidos, suas perspectivas de sucesso desaparecerão. Conspirações e facções tentarão manter os poderes *bem* escondidos.

Campanhas de Transição

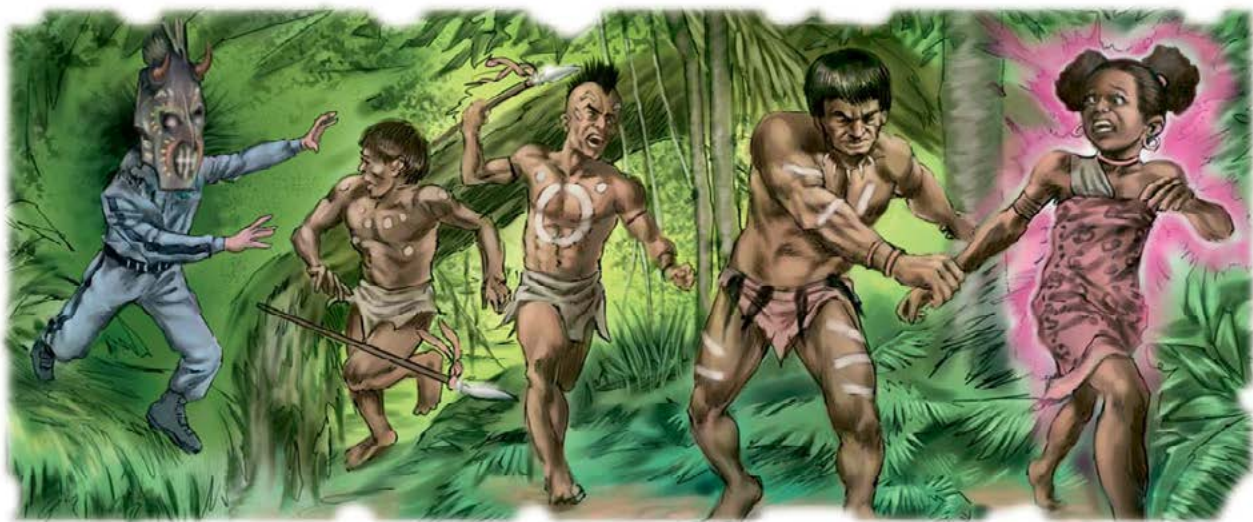
Transformar uma campanha que não inclui poderes em uma em que eles existem é uma mudança grande e complicada. Terá consequências radicais e poderá ou não ser do gosto dos jogadores. Os Mestres devem ter um cuidado especial; é fácil irritar as pessoas que pensavam ter entrado em um tipo de jogo, e depois percebem que é algo totalmente diferente.

A mudança pode ter sido planejada desde o início, como parte de algum tipo de revelação radical. Também pode ser uma consequência inesperada, mas lógica, de eventos no decorrer do jogo no longo prazo, ou uma tentativa de revitalizar uma campanha desgastada, adicionando algo radicalmente novo. O Mestre deve decidir quais poderes estarão disponíveis — eles quase sempre compartilham uma única classe de origem — e quais modificadores, limitações, etc., serão aplicados. É provável que os poderes sejam definidos de maneira bastante específica pelo Mestre, e não pelos jogadores.

Os PdJs podem simplesmente ter que responder e investigar exibições repentinas de poder de PdMs anteriormente “mundanos”. Eles também podem adquirir poderes, instantaneamente ou ao longo do tempo. Nesse caso, o Mestre pode simplesmente permitir que os jogadores os comprem com pontos bônus de personagem, mas é provável que poucos jogadores tenham economizado o suficiente para adquirir poderes substanciais. Um Mestre que deseja agitar uma campanha pode conceder a todos uma quantidade de pontos a serem gastos na escolha do poder do jogador ou simplesmente conceder a cada PdJ um poder predefinido. O primeiro tem a vantagem de dar aos jogadores liberdade de escolha; o último pode ser mais apropriado se o Mestre quiser controlar a natureza desses novos poderes com precisão.

CAPÍTULO SEIS

GÊNEROS COM PODERES



Cheguei à vila menos de uma hora após o nascer do sol, mas assim que contornei a última curva da trilha, percebi que eu deveria ter me movido mais rápido. Havia muito menos pessoas entre as cabanas do que deveria, e eu podia ouvir os gritos e lamentos dos outros vindos da floresta para o oeste. O som de uma multidão que se dedica à matança é bastante distinto quando você o ouve com frequência suficiente.

Coloquei a máscara de Lobo e comecei a correr. Fui direto pelo vilarejo, ignorando o velho confuso — e uma mulher chorosa, provavelmente uma mãe — quando passei. Quando cheguei ao local da confusão, percebi que cheguei a tempo, mas por muito pouco.

A criança ainda estava viva, e eu pude ver seu poder tremulando sobre ela —

muito fraco para lhe fazer algum bem, flagrantemente o suficiente para matá-la. Um homem, sem dúvida um dos caçadores mais nobres do vilarejo, a segurou pelo braço e estava torcendo-o o suficiente para deslocá-lo. Outros dois haviam acabado de alcançá-los e ergueram as lanças, prontos para atacar a qualquer momento.

Eu joguei a máscara de Lobo de lado e vesti a do Terror. Dói como o inferno chamar algo tão primitivo e sujo, mas não havia tempo para sutileza. Eu bati nos três salvadores em potencial com um golpe, e eles caíram no chão gritando.

Um homem próximo veio até mim com uma borduna levantada. Coloquei a máscara do Urso; meu soco o esmagou contra uma árvore. Ele não tentou se levantar novamente. Todo mundo se afas-

tou por tempo suficiente para eu chegar até a criança e levá-la embora.

Uma hora depois, ela se recuperou o suficiente para conversar enquanto nos sentávamos juntos em uma clareira. “Você também é tocado por demônios?”, ela perguntou.

“É uma forma de se chamar,” respondi, e então ela se distraiu com o som de grandes asas descendo.

“Isso é... um demônio-águia?” ela perguntou, subitamente tremendo de medo novamente.

“Não exatamente,” eu disse, quando o ornitóptero pousou.

Este capítulo fornece uma breve visão geral de vários gêneros envolvendo poderes.

FANTASIA MÍTICA

Como o **GURPS Fantasy** diz, o gênero fantasia existe na fronteira entre realidade e mito. A fantasia *mítica* leva a mais longe em relação ao último. Seus heróis podem até serem deuses.

Ela compartilha a preocupação da alta fantasia com as maravilhas, mas também pode ser tão horrível quanto qualquer coisa na fantasia sombria, tão cômica quanto qualquer coisa na fantasia

leve, e tão aventureiro quanto qualquer coisa na espada e feitiçaria. Pode até compartilhar parte do realismo psicológico (e da magia onipresente) da baixa fantasia.

COMO MANDA O FIGURINO: FANTASIA MÍTICA

A principal questão sobre uma campanha de fantasia mítica é o *quão* mítica será. PdJs que são meramente favorecidos pelos deuses são diferentes daqueles que *são* deuses.

Nível de Poder

As campanhas que apresentam seres humanos apenas heroicos podem ter um nível inicial de cerca de 150–250 pontos. Se alguns ou todos forem semideuses, 300–400 pode ser mais apropriado. Heróis míticos que esperam moldar o mundo por suas ações começam em 500 ou mais. Os verdadeiros deuses e titãs provavelmente precisam de pelo menos 1.000 pontos.

Antecedentes Incomuns

Em alguns cenários míticos, forças sobrenaturais regularmente andam sobre a terra, e mesmo os mortais comuns não ficam surpresos ao encontrá-los (embora possam ser racionalmente medrosos). Nenhum Antecedente Incomum é necessário para protagonistas que exercem poderes divinos ou mágicas que distorcem a realidade nesses casos. Um ainda pode ser necessário para um poder que seja incomum, mesmo entre os deuses, como psiquismo em um mundo que apresenta principalmente magia.

No entanto, em jogos de “heróis épicos”, poderes completamente mágicos ou dons divinos óbvios podem ser totalmente proibidos ou permitidos apenas com um Antecedente Incomum de 50 pontos, a fim de preservar o foco em protagonistas poderosos, mas essencialmente humanos. Habilidades sobrenaturais relativamente limitadas que não são um poder real, como a imunidade quase total de Aquiles a danos físicos, podem exigir um Antecedente Incomum menor, talvez 25 pontos.

SUBGÊNEROS

As subcategorias da fantasia mítica podem ser definidas principalmente em termos dos níveis de poder dos protagonistas, embora o contexto cultural de uma história — com suposições implícitas sobre a metafísica, a natureza do heroísmo e a lei divina — possa fazer uma grande diferença no sabor e no estilo.

Poderes na Fantasia Não-Mítica

A fantasia é muitas vezes vista exigindo magia, mas outros poderes — psíquico, divino, moral ou cósmico — podem assumir o lugar de garantir sensação de maravilhas e a mundanidade de um cenário. (Eles podem, é claro, ser *chamados* de mágicos.) Os poderes disponíveis em tais jogos devem ser definidos especificamente pelo Mestre; se todo tipo de poder estiver disponível, o cenário se tornará mítico ou simplesmente bobo. No entanto, alguns poderes podem tornar um mundo de fantasia mais exótico.

Por exemplo, embora Yrth (veja **GURPS Cataclismo**) use principalmente o sistema de magia do **GURPS**, ele também apresenta alguns místicos religiosos de vários tipos. Cada facção de místicos tem um pequeno número de vantagens incomuns, cada uma com a limitação Pacto. Na prática, cada facção tem seu próprio poder.

Heróis Épicos

Os heróis das obras de Homero, as lendas germânicas de Siegfried e o conto anglo-saxão de Beowulf são “meramente” homens mortais descritos em grande escala. Eles são grandes guerreiros e líderes, podem ser de descendência divina e, às vezes, possuem armas mágicas, mas não voam nem lançam raios. Algumas histórias modernas de fantasia operam em um nível semelhante. Os numenorianos de Tolkien são seres humanos de espírito nobre e de vida longa que moldam a história primitiva da Terra-Média.

Fantasia desse tipo minimiza poderes, ou os deixa nas mãos de divindades, seres angelicais e estranhos bruxos e feiticeiras. No entanto, eles podem aparecer ocasionalmente, na forma de um pequeno auxílio de algum Patrono sobrenatural ou uma ameaça incidental. Usar abertamente poderes em combate pode ser considerado indigno ou desonroso, embora força ou vitalidade sobrenatural, e as ocasionais armas mágicas sejam características heroicas aceitas.

Heróis Magníficos

Os heróis da mitologia celta, por exemplo, são muito parecidos com os dos contos homéricos — líderes da sociedade, geralmente em parte divinos. No entanto, eles podem dominar feitos verdadeiramente sobrenaturais, saltando em lanças em pleno voo ou derrubando uma dúzia de inimigos com uma única pedra de atiradeira. Em outras palavras, eles têm poderes.

Esses heróis ainda são essencialmente “humanos aprimorados”, mais rápidos, mais fortes e mais mortais do

que a maioria, capazes de usar truques incríveis e talvez magia estranha, mas na verdade não são deuses. Muitas dessas histórias estão preocupadas com a mortalidade dos heróis; eles procuram deixar sua marca no mundo e alcançar objetivos nobres antes de morrerem. Os próprios deuses estão muito acima dos heróis; eles podem agir como Patronos ou Inimigos nos bastidores, mas aí de qualquer herói vaidoso o suficiente para pensar que ele está no mesmo nível.

Não é impossível que magos, feiticeiros ou sacerdotes que praticam milagres desempenhem um papel heroico nesse tipo de fantasia, embora a maioria seja vista como atores coadjuvantes que vão e voltam pelo caminho dos guerreiros, ocasionalmente distribuindo ajuda, conselhos, ou ameaças.

Contos dos Deuses

Em algumas lendas, os deuses são mostrados se comportando como seres humanos mortais, com a diferença que o mundo em que vivem é maior, de um jeito ou de outro, e suas ações têm consequências globais. Quando Thor entra em uma competição de bebida, seus oponentes magicamente conectam seu chifre de bebida ao próprio mar — e seus esforços causam as marés! Este é um caso extremo, muito além da escala que a maioria dos jogos pode suportar, mas em alguns mundos, as aventuras de seres parecidos com deuses podem ser bastante administráveis. Os livros *Senhor da Luz* e *Creatures of Light and Darkness* de Roger Zelazny, em que os “deuses” são poderosos psis com equipamentos de alta tecnologia, fornecem um modelo útil.

Muitas vezes, os deuses são muito parecidos com os mortais em suas motivações e reações, mesmo que apenas por efeito cômico. Eles são vaidosos, briguentos, ambiciosos, ciumentos, apaixonados, leais ou maldosos. Dado que o objetivo dos deuses é *impor* a moralidade e a lei, em vez de *obedecê-la*, eles podem agir muito mal pelos padrões mortais. No entanto, eles geralmente estão vinculados pela lealdade da família, votos e decisões específicas dos deuses superiores, em vez de se comportarem de maneira completamente anárquica.

CONVENÇÕES DO GÊNERO FANTASIA MÍTICA

Nesse gênero, os jogadores devem sempre sentir que toda ação tem chance de acabar em um *mito*. As motivações devem ser grandiosas; até mesquinhas luxúrias pessoais podem levar a guerras que duram uma década e à queda das nações. Em alguns casos, os protagonistas são símbolos ambulantes ou encarnações de algum princípio ou raça. Mesmo os mais mortais deles se tornarão inspirações para os povos ainda não nascidos.

Campanhas nas quais deuses ou seres quase semelhantes a deuses aparecem devem ter um sentido de *significância*; estas são forças cósmicas interagindo, estabelecendo um modelo de como o mundo funciona. A *morte* de um deus deixa todo um aspecto da realidade sem governo. Ao mesmo tempo, a mesquinhez humana dessas grandes entidades oferece inúmeras oportunidades para a comédia.

Em alguns casos, os heróis mortais podem ser capazes de “tomar emprestado” parte do poder de um deus reencarnando sua lenda, talvez com uma “jornada espiritual” para o reino dos deuses, para o submundo, ou para enfrentar alguns seres poderosos. Em alguns casos, esse pode ser um processo de iniciação em mistérios mágicos; em outros, a jornada pode ser uma parte incidental da carreira do herói, embora ainda possa mudá-lo significativamente.

Enquanto heróis míticos são pessoas que realizam tarefas — conquistando cidades, salvando o mundo, roubando fogo dos deuses — é perfeitamente possível que eles falhem. A tragédia é tão importante quanto o heroísmo no mito. A morte heroica em batalha não é necessariamente considerada derrota, mas é morte mesmo assim. Os heróis

que se superam, por exemplo, tentando adquirir a imortalidade, podem sofrer dolorosamente por sua ambição.

ORIGENS MÍTICAS

Os heróis da fantasia mítica são tipicamente próximos dos deuses, às vezes *geneticamente* próximos. Mesmo em lendas e histórias sobre protagonistas humanos, muitos são descendentes de casais formados por deuses e humanos. Os deuses também podem possuir técnicas mágicas que podem ser usadas para capacitar seus agentes escolhidos, como “maças da imortalidade” ou o tratamento que tornou Aquiles em grande parte invulnerável. Em outros casos, os personagens humanos buscam um status quase divino, dominando os poderes sobrenaturais, embora isso seja notoriamente difícil na lenda, onde a arrogância é frequentemente punida.



A origem de poder mais comum é a “ascendência divina”, que pode conceder poderes biológicos, mágicos, divinos, cósmicos ou mesmo elementais. (Alguns heróis também podem comandar espíritos.) Os mortais que alcançam status heroico por meio de estudo intensivo podem ter poderes mágicos ou espirituais; aqueles que são favorecidos pelos deuses teriam poderes divinos.

Embora os mitos ocidentais não falem sobre o chi, os heróis parcialmente divinos do mito europeu tinham maior força, vitalidade e energia vital do que os mortais inferiores. Tratar essa vitalidade divina como chi, assumindo que ela possa ser desbloqueada pelo treinamento e pela oração, e usar as regras deste livro para os poderes do chi pode funcionar muito bem.

ANTAGONISTAS DA FANTASIA MÍTICA

Se os heróis da fantasia mítica são grandiosos, seus oponentes devem es-

tar na mesma escala. No mínimo, eles desafiam as ambições e os ideais dos PdJs. Em alguns casos, eles simbolizam princípios cósmicos opostos.

Divindades

Na ocasião, mesmo que os heróis não sejam os deuses, seus oponentes *serão*. Se os deuses são realmente imortais com poderes cósmicos, enquanto os PdJs são apenas homens mortais capazes, inimigos divinos não podem atacar os heróis *diretamente*, ou a campanha não vai durar muito. Os deuses podem abster-se de agir diretamente por um senso de espírito esportivo ou em obediência às leis divinas, mas ainda podem ser inimigos terrivelmente perigosos, conduzindo heróis, monstros e servos rivais contra seus inimigos mortais, e talvez controlando os elementos ou mesmo o próprio destino. Se tiverem sorte, os PdJs terão patronos divinos que estão usando eles como agentes e que garantirão que as divindades inimigas não trapaceiem.

Um PdJ pode se tornar um inimigo de um deus porque ele, seu patrono ou um de seus pais também é um deus e rival do inimigo; porque suas ações interferem nos planos dessa divindade; ou porque ele ofendeu o deus de alguma maneira incidental. Essa ofensa pode ser acidental ou trivial; os deuses são terrivelmente propensos ao rancor, e não têm um senso humano de proporção. Destruir os lugares sagrados de um deus ou ferir seus sacerdotes são erros clássicos, mas também prejudica a prole do deus — e dado que muitos deuses são pais de monstros, que herdam um fragmento do poder do deus, mas pouco de sua inteligência ou restrição, esses heróis que matam monstros podem sofrer consequências desastrosas.

Jogadores que têm a sensação de que seus PdJs se tornaram meros peões nos grandes tabuleiros particulares de deuses indiferentes podem ficar irritados. Até os heróis das lendas ocasionalmente corriam o risco considerável de dizer aos deuses que eles se opunham a serem usados. No entanto, se um deus patrono tem um objetivo sério que está de acordo com a ética do PdJ, o herói pode estar disposto a seguir a vontade divina. Pode ser mais importante fazer com que os jogadores não confiem que o patrono divino irá salvá-los dos problemas a cada passo, mas isso pode ser fácil. Os deuses amigos podem estar tão fortemente sujeitos a regras quanto o inimigo, ou podem não ser *tão* amigáveis assim.

Magos

Na fantasia mítica, os poderes de um mago podem ser *vastos*; alguns magos sonham em se aproximar da divindade. Heróis ou semideuses comprometidos em defender a ordem do cosmos podem considerar os magos como anarquistas metafísicos que derrubariam o universo em troca de poder pessoal. Magos ambiciosos podem se aliar a deuses ou demônios das trevas, abrindo portas do Inferno em troca de recompensas pessoais.

Os heróis às vezes confrontam os magos diretamente. O resultado pode ser uma batalha titânica — ou pode ser tão curta e anticlimática quanto o herói empalando o mago antes que ele possa soltar uma mágica ou o mago vaporizando o herói com um piscar de olhos. Os magos geralmente não se veem como combatentes, limitados por códigos de honra de guerreiros. Eles tendem a atacar heróis através de lacaios: exércitos de guardas sem rosto, ocasionais subalternos de alto grau com alguns aprimoramentos mágicos e alguns monstros treinados ou invocados. Em uma fantasia com sabor de espada e feitiçaria, os heróis batalham contra essas forças conduzindo a um confronto final no covil do mago (geralmente uma torre). Em outros casos, os heróis podem ter que localizar alguma chave mágica para o poder do mago e destruí-la ou controlá-la.

Monstros

Monstros da fantasia mítica são mais do que grandes e feios animais carnívoros. Como os deuses e heróis com quem lutam com tanta frequência, eles podem simbolizar algo importante — talvez explicitamente, talvez apenas em virtude de serem monstros. No mínimo, eles representam o poder da natureza indomável ou do caos primordial, devorando qualquer ser humano para saciar sua fome casual — ou ameaçando devorar, digamos, o próprio sol.

Monstros míticos são frequentemente únicos, não membros de uma “espécie” no sentido biológico moderno. (Veja **GURPS Fantasy** para mais informações.) Como mencionado acima, eles geralmente são descendentes de deuses. As divindades que simbolizam o mal, a destruição ou o caos primordial (como Loki ou Tiamat — seres mais temidos do que adorados) geralmente ficam felizes em gerar monstruosidades devastadoras. Outras divindades (como Poseidon) estão pouco preocupadas com o bem-estar de seres humanos e olham para sua progênie monstruosa com um olhar indulgente, desde que não ameacem o mundo como um todo.

Monstros míticos podem ameaçar o herói, seus amigos ou estranhos indefesos, ou eles podem ter sido criados para guardar algum tesouro importante ou item mágico. Heróis poderosos andam lado a lado com monstros; aqueles com habilidades menores usam truques ou magia emprestada. Monstros geralmente não empregam lacaios ou agem com sutileza, embora alguns possam gerar uma prole menos monstruosa.

Heróis Rivals

Os heróis míticos enfrentam poucos oponentes que são realmente iguais, mas quando o fazem, geralmente é porque esses antagonistas são muito parecidos com eles. Eles podem ser servos de deuses antagonísticos, ou simplesmente ex-membros do mesmo grupo que os PdJs. O destino da humanidade e do mundo pode depender de quais representantes de qual facção vencem. Em alguns mitos, heróis arrogantes veem outros heróis, do mesmo lado, como rivais. O ciúme pode então distrair a todos de assuntos importantes, levando a comportamentos perigosamente competitivos e até violência.

Em alguns casos, heróis rivais podem exercer forças estranhas e sombrias, ou até mesmo serem parcialmente não-humanos — talvez descendentes ou criados por uma divindade que não se limite às formas humanas — e, portanto, um tanto monstruosos. Em geral,

porém, um herói rival deve ser alguém que um PdJ possa respeitar e entender, mas não necessariamente gostar. O código de honra pode obrigar os heróis a lutarem de maneira justa contra os rivais, sem recorrer aos tipos de artimanhas que são consideradas legítimas contra monstros e bruxos do mal. Os rivais humanos também podem ter o apoio de líderes e facções da sociedade humana, amigos que os ajudarão ou tentarão vingá-los. Nas histórias com uma reviravolta trágica, um rival pode ser um amigo ou parente do herói.

MAGIA MÍTICA

Se a magia é uma característica comum da fantasia, a fantasia mítica deve apresentar a magia *mítica*. Em alguns casos, isso pode ser uma questão de poder bruto: sacerdotes míticos que atiram fogo em cidades inteiras com um gesto, necromantes míticos que invocam exércitos de mortos com uma palavra, e deuses míticos que distorcem a realidade com um pensamento. A supermagia pode ser representada como um poder com um grande número de habilidades, a versão Poder Cósmico das Habilidades Modulares (pág. MB62), vários níveis de Talento Instintivo (pág. MB91) ou Magia Ritualística (pág. MB242) com altos níveis de habilidade na perícia principal, e em muitas trilhas.

Interpretando Monstros

Os protagonistas da fantasia mítica de alto poder não são necessariamente humanos. Alguns nem se *parecem* com um. Os PdJs podem ter a forma de animais sobrenaturais das lendas ou pesadelos, geralmente com poderes exóticos ligados a essas formas. (Embora “ser um dragão” não seja um poder válido, “sopro de fogo” ou “asas poderosas” podem ser.) Os Mestres podem vetar a ideia de PdJs monstros se assim desejarem, pode haver problemas práticos, mas se o jogo estiver lidando com poderes realmente de alto nível, questões de forma física devem ser triviais. Além de qualquer outra coisa, os seres míticos não-humanos são frequentemente metamorfos e podem assumir o disfarce humano quando conveniente.

Por outro lado, monstros radicalmente não-humanos são frequentemente vistos na mitologia como inimigos da humanidade. Os deuses geralmente representam a ordem cósmica e tendem a ter formas e pensamentos humanos. Os grandes monstros, ao contrário, representam o caos primordial, implacavelmente hostil a tudo o que é humano. Interpretar rebeldes pode ser legal, mas interpretar forças de destruição violentas provavelmente ficará chato rapidamente. Ainda assim, alguns mitos apresentam superseres benevolentes não-humanos, como o chinês Ki Rin (ou Kilin), ou criaturas não-humanas a serviço de deuses, como os corvos de Odin, então tudo é possível. **GURPS Dragões** tem regras e diretrizes para interpretar um tipo importante de criatura mítica poderosa.

Fantasia Wuxia

Os filmes chineses de artes marciais “wuxia” tornaram-se especialmente conhecidos no Ocidente nos últimos anos com o sucesso de filmes como *Herói*, *O Clã das Adagas Voadoras* e *O Tigre e o Dragão*. Essas são fantasias melodramáticas, embora seus cenários sejam nominalmente “históricos” (usando uma versão mitológica *muito vaga* da história). Os adeptos de artes marciais costumam usar impressionantes poderes do chi, principalmente para aumentar suas habilidades físicas inatas: eles podem pular edifícios, atravessar as copas das árvores e aparar qualquer projétil. Alguns filmes apresentam habilidades mais loucas, como sopro de chamas e voo.

Este assunto é abordado com mais profundidade no **GURPS Artes Marciais**; os filmes *wuxia* são mais sobre artes de luta avançadas do que poderes sobre-humanos. Ainda assim, *wuxia* às vezes chega muito perto da fantasia mítica, com heróis lendários lutando contra exércitos inteiros para decidir o destino das nações. As principais diferenças são o foco explícito no chi, e não os efeitos divinos e mágicos, e a ausência de deuses ativos. Os inimigos tendem a ser humanos, ou possivelmente mortos-vivos, embora esses inimigos usem seus próprios poderes baseados no chi.

Juntamente com armas, trajes e cenários orientais, essas histórias tendem a envolver filosofias orientais como o taoísmo ou o budismo; seus heróis costumam estar *muito* preocupados com os aspectos morais e éticos de suas ações. A tragédia — especialmente o conflito entre amor e dever — é um tema comum.

Em outros casos, a magia pode ser restrita e estruturada o suficiente para que o sistema padrão de magia do **GURPS** seja apropriado, mas em níveis de poder muito altos. Pode não haver limite nos níveis de magia e pouca restrição em adquirir mais com pontos de personagem ganhos ou mesmo treinamento. Qualquer mago digno desse nome terá *pelo menos* Aptidão Mágica 3, concedendo acesso potencial a todos as mágicas do **GURPS Magia** (o que é altamente recomendado para essas campanhas). Consulte a pág. 188 para regras sobre a interação entre magia, Aptidão Mágica e poderes.

Obviamente, um cenário de “magia mítica” permite mágicas poderosas, e o nível geral do mana pode muito bem ser alto. Mas isso *não é* obrigatório. Em algumas histórias, a magia “mítica” é relativamente sutil ou incomum, apesar de todo o seu poder. Como **GURPS Fantasy** aponta, a escassez torna a magia ainda mais maravilhosa quando aparece. O nível médio do mana do mundo do jogo pode ser *baixo* ; magos míticos são impressionantes porque podem superar a penalidade imposta pelo nível de mana. Mana baixo também serve para *ajudar* magos míticos; reduz o perigo de falhas críticas. Alguns magos podem controlar “locais de poder” — pequenas zonas de mana mais alto — e lutarão como lobos raivosos para adquirir e defender terre-

nos tão vantajosos. Os Mestres devem ter cuidado em deixar os PdJs adquirirem um local de poder, pois eles podem não querer se aventurar longe dali. Isso é bom em uma campanha estruturada em torno de propriedades nobres e política, mas lamentável se o Mestre estiver-se planejando uma missão épica.

Disponibilidade de Mágicas

Nem toda mágica no **GURPS Magia** está necessariamente disponível em um mundo de fantasia mítica. Em um cenário que se concentra por um lado em heroicos guerreiros mortais, e por outro em divindades transcendentais, magos podem ser personagens marginais com um repertório limitado de efeitos. Algumas mágicas específicas podem

certamente ser contrárias às principais premissas do cenário.

Por exemplo, muitos mitos afirmam firmemente que todos os seres humanos estão condenados à morte e que a mortalidade não pode ser transcendida. Em um mundo em que essa é uma lei absoluta, a Ressurreição deve estar indisponível — e Interromper Envelhecimento e a Rejuvenescer também podem ser proibidas, embora os magos que apenas postergam a morte por algumas décadas não sejam a mesma coisa que os imortais verdadeiros. Lich pode estar na mesma categoria, ou pode ser considerado uma blasfêmia que permite a um mago contornar as leis dos deuses — por um tempo. Mesmo como Restauração e Regeneração podem ser banidas, adequando-se à atmosfera hostil de alguns mitos.

Um enredo pode girar em torno de um mago que tenta trapacear pesquisando mágicas proibidas. Em um cenário tradicional, isso terá consequências terríveis para o pesquisador e talvez para o mundo inteiro, embora alguns Mestres possam adotar uma atitude “moderna”, dizendo que a ambição é uma coisa boa e que quebrar regras estabelecidas por divindades presunçosas é heroísmo. Outra possível candidata à proibição é Viagem Planar. As jornadas para os reinos dos deuses ou dos mortos devem ser grandes aventuras, não apenas operações mágicas.

As mágicas não devem ser proibidas apenas porque são “muito poderosas”. O poder faz parte do objetivo da fantasia mítica. Os Mestres que pensam que uma mágica específica pode ser um destruidor de jogos, mas que desejam que seja uma possibilidade ocasional, sempre podem ajustar seus parâmetros, especialmente aumentando o custo de energia ou tornando-a *obscura* . Os personagens iniciantes podem conhecer uma mágica obscura apenas se tiverem um Antecedente Incomum de 50 pontos, e os PdJs que desejarem aprender podem ter que realizar grandes missões.



AVENTURAS DA FANTASIA MÍTICA

A maioria dos jogadores provavelmente acha que tem uma boa ideia de como as aventuras de fantasia devem acontecer. No entanto, essas ideias nem sempre se aplicam à fantasia mítica, que aspira à *significância*.

Os heróis míticos não matam apenas alguns goblins para proteger uma vila; eles combatem exércitos inteiros e salvam nações inteiras. Eles *certamente* não se aventuram em masmorras para saquear moedas de ouro e pequenas espadas mágicas; eles viajam para o sub-mundo para enfrentar a própria morte e retornam com as armas dos deuses. Até o mais humano dos heróis épicos luta guerras que duram uma década e ascende para governar reinos.

Portanto, as campanhas de fantasia mítica podem ter um enredo principal forte para dar foco e talvez uma duração fixa. Eles terminam quando a guerra termina, todos os monstros foram mortos ou o mundo é criado e funcionando. (Campanhas “sequenciais” podem ser possíveis — uma guerra de 10 anos pode ser seguida por uma viagem de 20 anos para casa.) Outras podem ser mais abertas, mas os PdJs devem ter ou encontrar um lugar muito claro no mundo. Eles podem ter que defender o universo, ou pelo menos o seu próprio canto, contra ataques de demônios, titãs ou deuses rivais, enquanto lidam o tempo todo com a política interna de sua própria facção.

Contos do Sinistro

A ficção do “sinistro” evoluiu do folclore através de contos vitorianos de fantasmas, múmias animadas e pesquisas psíquicas. Histórias de vampiros, especialmente o *Drácula* de Bram Stoker, contavam com inimigos perigosos e alguns heróis ativos e fortes. Pessoas como “Carnacki, o Buscador de Fantasmas”, de William Hope Hodgson, introduziram um elemento de ciência estranha. O horror sobrenatural tornou-se uma característica das revistas pulp das décadas de 1920 e 1930, principalmente no trabalho de H.P. Lovecraft e seus seguidores. Os monstros de Lovecraft são seres totalmente alienígenas e deuses antigos e inumanos, e seus heróis correm o risco de perder sua sanidade mental e morrer terrivelmente. Por outro lado, muitas histórias pulp que começaram com eventos aparentemente sobrenaturais acabaram sendo mistérios de detetive com explicações naturais. O fórmula sobrevive hoje como um ramo da ficção de terror, tanto em filmes quanto em impressos.

A abordagem adotada por esses contos varia do mistério sutil, passando pelo horror refinado de ciências estranhas caça-fantasmas, até horrendas “carnificinas-punk”. Os heróis tendem a ser humanos normais; para combater o sobrenatural, eles empregam conhecimento especializado, fé religiosa ou apenas força de vontade e uma espingarda de confiança. No entanto, alguns estão em contato com o mundo espiritual, e os problemas que enfrentam podem ser decididamente poderosos: fantasmas que podem possuir os vivos, vampiros, múmias egípcias reanimadas ou monstruosidades de Lovecraft. Alguns desses seres não-humanos são retratados sob uma luz bastante compreensiva; poderosos PdJs não-humanos podem não estar totalmente fora de questão em uma campanha mais louca.

Lembre-se de que a tragédia é um tema comum do mito. Uma campanha mítica poderia culminar na morte dos PdJs ou na destruição do universo. Mesmo essas catástrofes podem ser seguidas por campanhas sequenciais, se isso não diminuir a tragédia e o he-

roísmo do que aconteceu antes. Heróis mortos podem encontrar novas batalhas para lutar na vida após a morte, enquanto semideuses que sobrevivem ao fim de seu universo podem se tornar os deuses criadores do universo substituto.

AVENTURA MODERNA

Depois que a ficção e a literatura se tornaram distintas do mito, o sobrenatural e o sobre-humano se tornaram menos comuns nas histórias. Embo-



ra poderes mágicos ou divinamente concedidos continuassem aparecendo ocasionalmente, foram as revistas pulp e as ficções relacionadas das décadas de 1920 e 1930 que trouxeram de volta heróis super-humanos. Combinando fantasia com horror e ficção científica, o pulp deu à luz a muitas ideias sobre heróis com poderes que continuam populares até hoje.

Histórias modernas de ação e aventura são, de muitas maneiras, herdeiras das histórias pulps, e algumas delas apresentam personagens mais que humanos. Além da resistência improvável e da sorte de muitos heróis, alguns têm artes marciais, psiquismo ou habilidades sobrenaturais. Embora existam muitos romances de aventura modernos, as histórias e o estilo desse gênero são moldados por filmes e TV.

Como MANDA O FIGURINO: AVENTURA MODERNA

Os heróis de aventura moderna variam de acordo com o subgênero, mas a maioria está um pouco além do mais excepcional dos seres humanos realistas. Jogos pulp e outros tipos de jogos podem apresentar um único PdJ com poderes, apoiado por uma equipe de “normais competentes”; consulte pág. 209. Altos níveis de habilidade, e *especialmente* perícias curinga (pág. MB175), são frequentemente apropriados para campanhas “mais voltadas ao pulp”.

Nível de Poder

Se o herói tem poderes, eles devem ser *eficazes*; 250 pontos é provavelmente o nível inicial mínimo viável. Um matador de monstros magicamente aprimorado, um adepto místico ou um ciborgue avançado pode exigir muito mais do que isso, mas mesmo essas personagens devem ser reconhecidamente humanas. Jogos que ultrapassam 500 pontos estão se movendo para o território “supers” (veja as páginas 222–234).

Alguns membros de um grupo podem ter poderes, enquanto outros, construídos com os mesmos pontos básicos, são “meramente” humanos normais, com atributos e perícias muito boas. Uma ideia comum no pulp é que o herói másculo é capaz de qualquer estranheza, embora *alguns* heróis tenham um pouco de exotismo próprio.

Antecedentes Incomuns

A maioria dos jogos de aventura moderna será limitada a uma classe de poder, ou no máximo duas ou três, e os poderes serão o foco da campanha, portanto, Antecedentes Incomuns geralmente não são necessários. No entanto, algumas histórias pessoais estranhas podem merecer um. Se todos os PdJs são artistas marciais de um remoto mosteiro asiático que usam chi, obrigados a se adequar ao mundo moderno, então um monge americano, que já conhece a cultura ocidental e tem Contatos e perícias de alta tecnologia, pode precisar de um Antecedente Incomum de 20 pontos. Um herói pulp que é a única pessoa no

No entretenimento moderno, uma história ou personagem de sucesso precisa se destacar para ser notada. A maneira mais simples de conseguir isso é ter um truque, o que pode significar um poder.

mundo com poderes certamente exigiria um Antecedente Incomum.

SUBGÊNEROS

No entretenimento moderno, uma história ou personagem de sucesso precisa se destacar para ser notada. A maneira mais simples de conseguir isso é ter um truque, o que pode significar um poder. Embora heróis e truques variem amplamente, existem algumas categorias identificáveis.

Combate ao Crime no Pulp

A maioria das histórias originais de combate ao crime com as mãos na era pulp envolvia humanos competentes, mas sem poder — detetives e policiais. No entanto, alguns apresentavam heróis com poderes exóticos. O Sombra, por exemplo, às vezes demonstrava uma capacidade psíquica de “obscurer a mente dos homens com seus pensa-

tos”. Havia também alguns heróis mais do que humanos em outras ficções do período. O Nyctalope, com seu coração artificial e capacidade de ver no escuro, apareceu nos romances franceses a partir de 1908 e foi um dos primeiros heróis de combate ao crime a possuir superpoderes não-sobrenaturais. O herói do romance *Gladiador*, de Philip Wylie, em 1930, ganhou força e invulnerabilidade sobre-humanas com as experiências de seu pai, um cientista louco.

Para recriar todo o sabor de suas fontes, os jogos pulp de combate ao crime geralmente devem ser realizados na era pulp histórica original. Os enredos pulps normalmente apresentavam francos tiroteios e brigas, mas geralmente também envolviam viagens internacionais. Muitos eram misteriosos detetives bastante sofisticados. O suplemento **GURPS Cliffhangers**, do **GURPS Terceira Edição**, é um guia detalhado.

Aventureiros quase sobre-humanos como Sombra, Doc Savage e Vingador costumavam acumular uma equipe de assistentes e amigos leais, capazes e humanos. Às vezes, esses companheiros eram menos capazes que o personagem-título, mas forneciam mãos adicionais. Em outros casos, eles tinham talentos próprios.

Enquanto o foco principal do gênero pulp de combate ao crime está nas batalhas contra bandidos comuns, também apareciam inimigos mais exóticos — estrangeiros ferozes com seguidores fanáticos, cientistas loucos e mulheres fatais. Um vilão principal provavelmente seria apoiado por exércitos de capangas sem rosto, fanaticamente leais ou bastante estúpidos (e frequentemente as duas coisas). Alguns oponentes tinham suas próprias habilidades misteriosas. A moralidade pulp era geralmente em preto e branco, então os bandidos eram *vilões* sem ambiguidade. Porém, eles poderiam ter alguma complexidade em suas personalidades para torná-las um pouco mais interessantes.

Chi Pulp

Os poderes baseados no chi geralmente não são uma característica do pulp original. Lendas exóticas sobre mestres em artes marciais não haviam se popularizado no ocidente nesse período. Por outro lado, há uma rica tradição nas culturas asiáticas de histórias semelhantes a pulps sobre heróis que podem se concentrar e empregar seu chi, e as artes marciais selvagens se tornaram uma característica dos descendentes modernos do pulp.

Mesmo na era pulp original, histórias sobre as estranhas habilidades dos orientais iogues e místicos se tornaram populares em alguns círculos. Heróis clássicos do pulp, como o Sombra, às vezes usavam poderes estranhos que haviam aprendido em algum lugar da Ásia. Portanto, os poderes do chi podem ser incorporados às campanhas pulps sem comprometer o sabor essencial. Seus usuários devem ser asiáticos ou viajantes experientes que aprenderam coisas “no oriente” que até seus amigos acham inacreditáveis. Os Mestres que desejam permitir tais opções sem que os poderes do chi tomem conta do jogo podem exigir que esses PdJs tenham um Antecedente Incomum com um custo de 10% ou 20% do total de pontos iniciais da campanha.

Artes Marciais

As histórias de artes marciais em um cenário moderno não tendem a incluir tantos poderes do chi selvagens quanto os filmes wuxia históricos (pág. 207); o cenário mais familiar faria essas coisas parecerem um pouco ridículas demais. Ainda assim, os heróis geralmente exibem habilidades muito maiores do que qualquer ser humano realista e podem adicionar “gun fu” aos tradicionais chutes altos e luta com espadas.

Esse é um subgênero literalmente cinematográfico, e a maioria dos filmes envolvidos vem da enérgica indústria cinematográfica de Hong Kong — embora Hollywood tenha notado sua popularidade e a imitado. Os heróis típicos de um filme moderno de artes marciais são policiais ultradurões, artistas marciais afastados de seus retiros monásticos por algum problema pessoal e até criminosos mercenários com um código de ética. Eles geralmente lutam contra inimigos humanos — criminosos cruéis ou artistas marciais rebeldes — mas, em algumas histórias, eles entram em choque com o paranormal. Em alguns casos, os heróis realmente usam magia contra feiticeiros do mal ou monstros sobrenaturais.

Caçadores de Monstros

Monstros estão no mundo, monstros rondando a escuridão, alienígenas sequestrando condutores para experimentação, lobisomens à espreita nas florestas e homens-peixes emergindo do mar em noites sem lua. Ao contrário das vítimas e investigadores do horror convencional, os heróis de um jogo de caçadores de monstros lutam em igualdade de condições.

Os poderes podem ser limitados aos monstros, com as perícias e o equipamento de alta tecnologia dos heróis equilibrando as coisas, ou podem ser concedidos a pelo menos alguns dos “mocinhos”. Esses “poderes de herói” podem ser qualquer coisa: habilidades refinadas de artes marciais e manipulação do chi, magia aprendida de tomos antigos ou bênçãos antigas transmitidas pelas gerações (como em *Buffy, a Caça-Vampiros*), ou tecnologia tão avançada que beira os superpoderes. Os heróis podem até ser “monstros”, voltados para o lado do bem (veja a série de TV *Angel*, ou *Hellboy Sourcebook and Roleplaying Game*).

O poder geralmente tem um perigo associado, a Magia pode ser associada a forças das trevas, de modo que dominá-la leva o usuário ao mal. Outros poderes, combinados com o foco obses-

sivo e a cautela do caçador de monstros eficaz, podem pôr em risco a sanidade de um herói. Lutar com monstros pode fazer alguém se tornar um monstro — metaforicamente ou até literalmente.

Histórias de caça a monstros nunca esquecem suas raízes no horror. Mesmo que os heróis sejam durões, espectadores inocentes podem suportar destinos horríveis... e heróis azarados ou descuidados podem sofrer muito. A fronteira entre a caça a monstros heroica e o horror puro é imprecisa. Um jogo pode ir e voltar, dependendo do poder dos monstros e dos recursos atualmente disponíveis para os caçadores.

Esses jogos também costumam ter muito em comum com o subgênero “Poderes Secretos” (pág. 214). Se o mundo se assemelha aos nossos dias atuais, mas existem monstros por aí, essa verdade deve ser um segredo. Isso pode muito bem atender aos dois lados; os monstros preferem que suas vítimas não tomem precauções, enquanto os caçadores querem evitar o pânico generalizado. Por outro lado, os caçadores podem se esforçar para obter evidências suficientes para convencer o público, ou pelo menos as autoridades. Os monstros podem ser todos a favor do pânico generalizado

Horror e Poderes Apenas Para Monstros

Jogos de horror (incluindo “Contos do Sinistro”, pág. 208) podem limitar os poderes aos monstros PdMs. Os heróis das histórias, dos mitos de matar dragões a *Drácula* e *Alien — O Oitavo Passageiro*, são mortais comuns. Eles usam habilidades, armas e inteligência para derrotar criaturas muito mais formidáveis do que elas.

Certamente, os heróis de jogos realistas de *horror* devem ter medo, mesmo que as coisas ruins que definem o gênero aconteçam principalmente com outra pessoa. Quaisquer poderes que eles *possuam* devem ser limitados o suficiente para que não possam derrotar todas as ameaças, ou que tenha um custo, geralmente horripilante.

Táticas Anti-Monstro

Os heróis que lutam contra monstros poderosos lutam contra heróis devem adaptar suas táticas à oposição. O conhecimento é a chave, o que pode significar horas em bibliotecas empoeiradas, análises científicas complexas ou apenas perguntar às pessoas certas. Os heróis vão querer adquirir qualquer coisa que atinja fraquezas conhecidas ou bloqueie ataques conhecidos — estacas de madeira e alho, meteoritos verdes brilhantes, protetores mentais tecnológicos, o que for preciso. Eles devem explorar vantagens numéricas; geralmente é mais fácil e melhor dividir o inimigo e capturá-lo um de cada vez, a não ser que eles possam capturar um grupo inteiro com um método letal *garantido*. Heróis inteligentes procuram terrenos e condições que tragam qualquer benefício possível, exploram todas as vantagens e não têm vergonha de correr quando necessário.

(talvez eles se alimentem do medo humano, ou distorcerão a realidade para seu próprio benefício quando houver pessoas suficientes acreditando neles), e os caçadores trabalham para suprimir as infestações e os rumores que os seguem.

Aventuras no Tempo

Se existirem várias cronologias e algumas produzem seres com habilidades exóticas, aventurar-se no multiverso pode se tornar uma campanha com muitos poderes. Os “Mundos Infinitos” no *GURPS Módulo Básico* e no *GURPS Mundos Infinitos* são precisamente esse cenário, e sua DIATE secreta recruta todos os indivíduos com poderes que pode conseguir. A DIATE tem robôs, vampiros e deuses supostamente exilados.

Technothrillers Cinematográficos

O gênero “technothriller” tenta manter pelo menos uma fachada de realismo, com heróis humanos plausíveis usando equipamentos em algum lugar na vanguarda do que se sabe existir. No ponto em que essas histórias se fundem em ficção científica, alguns heróis podem ser aprimorados de alguma forma, até mesmo possuindo poderes.

Esses heróis incluem ciborgues (muito caros) e os produtos de programas de engenharia genética. Suas habilidades são geralmente impressionantes, mas não tão extravagantes quanto as dos super-heróis dos quadrinhos — força, velocidade de corrida e tempos de reação aprimorados, ou habilidades mentais impressionantes. Em suma, eles podem aparecer na TV sem drenar todo o orçamento para efeitos especiais. Os heróis podem ter o patrocínio de uma agência de alta tecnologia (e um Dever associado) ou podem ser freelancers ou rebeldes com Inimigos perigosos.

CONVENÇÕES DO GÊNERO AVENTURA MODERNA

Histórias de aventura moderna combinam escapismo e fantasias de significância com uma base na realidade. Elas são sobre ser forte o suficiente para lidar com ameaças, carismático o bastante para ser popular, e sortudo o suficiente para sobreviver às aventuras — mas tudo no “mundo real”, tornando o herói competente alguém com quem o público pode se identificar. Isso não quer dizer que as coisas devam ser fáceis demais para os heróis — muitos deles sofrem muito —, mas até o sofrimento serve para acrescentar uma margem de plausibilidade realista.

Heróis são tipicamente seguros de si, honrados, mas não arrogantes. Muitos estão sempre com uma piada na ponta da língua, recusando-se a levar os inimigos tão a sério quanto eles se levam. Outros são mais sombrios, talvez buscando justiça ou vingança por algum fato terrível no passado, mas mesmo o herói vingativo será geralmente ferido e trágico, em vez de puramente psicótico. Os poderes exóticos não precisam ser o tema

central. Um herói pode preparar uma situação com precognição, surpreender um inimigo com teleporte — e depois derrubá-lo com um soco à moda antiga.

Os poderes pessoais podem ou não serem únicos, mas nunca é fácil replicá-los; o mundo deve permanecer reconhecidamente semelhante àquele em que vivemos. A magia tem custos estranhos, poderes psíquicos ou do chi exigem talento inato e treinamento intensivo, e a tecnologia avançada é experimental, cara e difícil de operar ou replicar. Invenções e ideias perigosas podem até precisar serem suprimidas para a segurança do mundo.

ORIGENS PARA HERÓIS DE AÇÃO MODERNA

O herói de ação moderna geralmente é humano, mas pode ser altamente treinado, tecnologicamente modificado ou magicamente talentoso. Ele pode ser um alienígena visitando a Terra, mas mesmo assim ele quase certamente *parecerá* humano.

Seus poderes devem ser razoavelmente sutis, com origens ligadas ao tema do jogo: tecnológica ou geneticamente modificada para aventuras de alta tecnologia, mágica ou quase mágica para histórias sobrenaturais, baseada no chi para jogos de artes marciais, “moral” (ou talvez cósmica) para parábolas morais sobre anjos na Terra, e assim por diante. Uma campanha pode misturar as coisas — os poderes psíquicos e baseados no chi podem aparecer em jogos orientados à magia como outros aspectos do sobrenatural. Em jogos mais extravagantes, que extraem seu sabor de toda a gama de “fantasia pop”, qualquer origem pode coexistir com uma superciência estranha. Quanto mais origens de poder o MJ permitir, mais estranha será a campanha. Estranheza é boa se é isso que as pessoas

querem, mas “aventuras modernas” diferem de “super-heróis” por sua base mais forte na plausibilidade. Jogos de “fonte única” podem ser mais satisfatórios.

ANTAGONISTAS MODERNOS

A natureza dos oponentes “modernos” varia. Matadores de monstros lutam contra monstros, adeptos de artes marciais enfrentam senhores do crime e artistas marciais rebeldes, e assim por diante. Ainda assim, pode haver alguns cruzamentos e alguns tipos podem caber em qualquer lugar.

Gângsteres

O crime está por toda parte e geralmente é visto como um problema, mas quando os heróis da história têm poderes mais do que humanos, assaltantes comuns e assaltantes de bancos não são páreos para eles. O crime precisa ser organizado para representar um problema grande o suficiente.

Gângsteres *podem* ser interpretados de maneira estereotipada, especialmente em jogos pulp. Nos anos 30, isso significa um sobretudo escuro e um terno mal ajustado; hoje, significa qualquer que seja o “estilo urbano” que esteja na moda. Por outro lado, bandidos com aparência pessoal e não estereotipada podem parecer ainda mais sinistros. Algumas gírias urbanas e um modo de falar lacônico e irônico também ajudam o encapuzado ou o assassino a pertencer ao grupo; ganância implacável e uma arma com uma alta cadência de tiro o torna perigoso.

Para proporcionar aos heróis algo claro para combater, o crime organizado pode precisar de um líder forte, o senhor do crime. Esse inimigo pode ser um chefe de gangue cruel e esperto das ruas, um mafioso cujos subordinados devem uma lealdade quase feudal, ou uma mente cerebral. Esses chefes precisam de algumas habilidades táticas pragmáticas. Muitos têm funcionários públicos corruptos o suficiente nos bolsos, ou alibis cuidadosamente organizados o suficiente, para que os heróis que se preocupam com o devido processo legal tenham dificuldade em capturá-los. Mesmo se eles morrerem ou forem para a prisão, as ruas em breve criarão um substituto.

É improvável que os chefes do crime possuam poderes próprios, mas não é impossível; isso pode ajudá-los a manter os capangas na linha. Um chefe que se sente ameaçado por heróis com poderes pode empregar capangas e guarda-costas com poderes.

Animais Aprimorados

Uma subcategoria da ficção de aventura moderna apresenta protagonistas animais. Além das fantasias nas quais a inteligência animal é simplesmente dada, isso pode ser explicado em termos de experimentos biológicos ou cibernéticos que “aperfeiçoam” o intelecto das criaturas.

Os animais podem ser criados como PdJs no **GURPS** com bastante facilidade. Eles geralmente não têm poderes reais (a menos que sejam um efeito colateral separado dos experimentos), mas podem ter “habilidades animais”, como voo ou sentidos sobre-humanos.

Terroristas

Os terroristas tornam-se vilões eficazes por causa de sua disposição à violência descontrolada. Os criminosos comuns são, na maioria das vezes, apenas egoístas; eles só causam danos aos outros quando há algum ganho para eles próprios. Os terroristas, por outro lado, estão no negócio para espalhar o medo e a destruição. Geralmente são fanáticos e às vezes suicidas, dificultando serem detidos, e mortais quando bem-sucedidos.

Os terroristas também podem desafiar as suposições e crenças dos heróis. Por mais perturbados que sejam seus métodos, muitas vezes são inspirados por injustiças algumas vezes genuínas ou por erros do passado. Isso dificulta minar o fanatismo e ganha o apoio de simpatizantes menos ativos, mas igualmente dedicados. Isso também significa que os heróis que os perseguem no caminho de volta às suas bases ou procuram analisar suas estratégias podem se ver confrontados com os segredos mais sujos de seu próprio lado.



Enquanto a maioria dos terroristas fictícios tem níveis normais de competência humana, um inimigo com poderes que se dedica a ideais extremistas é especialmente assustador. Um superterrorista pode simplesmente realizar atos espetaculares de violência, mas uma ameaça ainda maior pode vir de poderes mais sutis. Se é difícil deter os fanáticos na melhor das hipóteses, quão pior seria se eles pudessem desviar os guardas com controle mental ou antecipar contramedidas com precognição?

Mestres do Mal

Se o herói que deseja poderes e habilidades cinematográficas deve aprendê-los com um mestre, o mais formidável dos inimigos pode ser um mestre que se voltou para o mal.

O clássico mestre do mal vê o poder em si como desejável, e não como uma ferramenta ou um efeito colateral do esclarecimento intelectual. Ele pode gostar de usar seu treinamento para o domínio que ele lhe confere sobre os outros, ele pode empregá-lo apenas ocasionalmente para manter lacaios alinhados, ou pode se tornar um mercenário ou ladrão, interessado principalmente em confortos materiais. Ele pode ensinar outras pessoas sem se preocupar como elas usarão os ensinamentos, acumulando guardas seguidores e estudantes ambiciosos. A maioria deles será relativamente fraca, perigosa para os PdJs apenas em número, mas muitos mestres do mal têm um tenente mais durão que pode lidar com missões importantes e guardar as costas do mestre.

Os heróis podem encontrar-se seguindo o tipo de missão frequentemente vista em videogames, lidando com hordas de lacaios, depois alguns guardas mais durões, depois o tenente, e depois enfrentando uma luta final com o chefe. Os tenentes também podem servir para manter alguns PdJs entretidos enquanto o líder do grupo enfrenta o

chefe. Como o mestre do mal e seu tenente podem parecer reflexos sombrios dos heróis, essas lutas podem se tornar muito pessoais; a vingança é frequentemente uma motivação importante.

Cientistas Loucos

Cientistas loucos, uma característica comum dos contos mais "pulp", tornam oponentes perigosos porque podem igualar um confronto até com o herói mais inteligente pelo intelecto, e suas criações costumam ser formidáveis em combate. Felizmente, eles também são loucos. Eles reclamam descontroladamente, menos interessados em conquistar o mundo com eficiência do que em ter sua genialidade reconhecida. Eles gostam especialmente de complicadas e não confiáveis armadilhas mortais.

Qualquer cientista louco que se preze terá criado pelo menos um exemplar de superciência aplicada. Isso pode ser simplesmente uma invenção de um ou dois níveis tecnológicos à frente do resto do mundo do jogo — jogadores modernos em jogos pulp podem reconhecer o "raio da morte" como um laser ou a "super bomba" como uma arma nuclear — mas a ciência louca é frequentemente bem divergente, contradizendo as teorias científicas convencionais. Invenções vilanescas geralmente são o tipo de ciência perigosa que precisa ser suprimida, e cientistas loucos costumam desistir de uma ideia depois de ter sido usada em um plano fracassado e passar para algo novo.

Monstros Sobrenaturais

Quando as histórias "com poderes" dos dias atuais apresentam criaturas sobrenaturais como oponentes, elas geralmente se enquadram em um dos dois tipos gerais. A *fera* é simplesmente um oponente de combate difícil. Pode haver complicações no enredo envolvidas em determinar suas motivações e fraquezas, em rastreá-lo, e em como efetivamente matá-lo. Monstros sobrenaturais podem ser inteligentes e ter poderes flexíveis, mas um inimigo meramente durão ou evasivo, como um lobisomem furioso ou uma bolha ácida, pode ser interessante o suficiente para uma única aventura.

O *monstro chefe* é um problema mais complicado. Tem um poder considerável, mas ainda mais importante, ele possui inteligência, lacaios e grandes planos. Matar uma fera provavelmente representa o clímax de um único cenário; derrotar o chefe pode ser o clímax de toda uma campanha. Monstros che-

fões sobrenaturais normalmente têm poderes extensos e flexíveis, tornando difícil destruí-los, mesmo quando estão encurralados. Alguns são deuses das trevas ou personificações do caos e *não podem* ser destruídos, apenas repelidos. Outros monstros chefões comuns incluem vampiros “mestres” e demônios senhores.

Monstros sobrenaturais têm uma das duas naturezas gerais: tradicional ou estranhamente alienígena. Algumas ideias sobre o que é “tradicional” para monstros se originam na era pulp ou nos anos que a sucederam — o vampiro suave é essencialmente uma invenção vitoriana, enquanto o “homem-lobo” bípede é em grande parte uma criação dos filmes. Essa categoria varia de lobisomens furiosos e zumbis cambaleantes, a fantasmas trágicos que precisam ser exorcizados em vez de destruídos, até os “mestres monstros” no estilo Drácula. Os detalhes do **GURPS** para essas criaturas podem ser encontrados em vários lugares, incluindo o Capítulo 6 do **GURPS Fantasy**.

As monstruosidades alienígenas variam de raças puramente extraterrestres às quase divinas “Coisas Que O Homem Não Deveria Saber Que Existem”. Elas podem ter poderes não-humanos. Habilidades psíquicas são comuns. Muitas criaturas alienígenas são fisicamente formidáveis, com sentidos e for-

Exploradores

Uma estrutura alternativa encontrada no pulp e na FC é a jornada de exploração. Os heróis podem ser literalmente exploradores, ou podem ser arqueólogos ou outros tipos de cientistas.

Os oponentes dos heróis podem ser exploradores rivais, especialmente se houver algo valioso para encontrar. Também é possível descobrir cidades perdidas ou povos ocultos (ou, em jogos de ópera espacial, planetas inteiros) dirigidos por líderes vilões, que provavelmente irão atacar os visitantes e que certamente merecem ser derrubados.

ça sobre-humanos, além de garras ou presas. Às vezes, as raças alienígenas de histórias de horror também são metamorfos, permitindo que se infiltrem na sociedade humana. Muitos alienígenas agem sem poderes, conforme definido neste livro, mas uma variedade de habilidades biológicas e psíquicas podem ser apropriadas.

AVENTURAS MODERNAS

Os aventureiros empoderados em um análogo próximo do mundo moderno devem ser sutis — caso contrário, o cenário mudará em breve, de maneira irreconhecível. Suas batalhas ainda

podem ser espetaculares; eles só precisam ocorrer em becos ou em ilhas remotas. A virtude das histórias de ação e aventura reside tradicionalmente em energia e velocidade. Os personagens podem ser um tanto bidimensionais e as tramas bastante previsíveis, mas as histórias *funcionam* porque envolvem o público na emoção do momento.

Normalmente, os enredos são *reativos*. É relatado que uma casa é assombrada, ou criminosos começam uma onda de crimes, ou vampiros estão matando pessoas, e os heróis decidem colocar tudo em ordem. Os heróis investigam o problema, distraídos de tempos em tempos por vilões menores, laiaos dos vilões ou problemas pessoais, até que uma nova coisa aconteça. Isso pode não ser uma boa notícia: os vilões podem alcançar algum objetivo incidental, os heróis podem sofrer uma derrota séria ou um suposto amigo pode realmente ser um traidor. Assim, os heróis perseguem cursos de ação de forma mais desesperada até finalmente enfrentarem o vilão, bem a tempo de impedir sua vitória final.

Essa é uma estrutura de enredo eficaz, embora não deva se tornar uma camisa de força. Noutros casos, um enredo pode centrar-se nas fraquezas dos PdJs. Eles podem ser tentados pelo poder ou descobrir que sua organização foi corrompida ou subvertida, de modo que devem reformá-la ou fugir.

As aventuras que seguem o formato do material fonte podem ser altamente *episódicas*. Quando se assemelham a histórias curtas ou episódios de séries de TV independentes, isso significa deter um vilão diferente ou resolver um novo mistério a cada semana; quando se prolongam, significa lidar com uma série crescente de ameaças antes de derrotar a fonte do mal e provocar um final feliz. Neste último caso, muitos “capítulos” podem terminar em ganhos para os próximos capítulos.

Indo Para o Macrocósmico

Uma campanha “macrocósmica” apresenta protagonistas principais que são deuses, arcanjos, senhores do inferno ou manifestações de princípios ou poderes universais — não apenas sobre-humanos, mas seres cujas ações literalmente moldam o universo. Os enredos nesse cenário podem envolver a defesa do universo ou a tentativa de fazer uma grande mudança na natureza das coisas — ou podem ser mais pessoais, quase uma novela, com as complicações emocionais ganhando uma grande e primordial importância.

Uma campanha macrocósmica geralmente apresenta um ou mais mundos habitados por seres normais do “nível humano”. Algumas das ações ocorrem lá, e os protagonistas têm alguma razão para se interessar por esses seres inferiores. Se este mundo se assemelhar à Terra, a campanha tenderá para supers cósmicos (pág. 224). Se for um mundo de fantasia, a campanha terá mais em comum com a fantasia mítica de alto poder (pág. 203–208).

Em termos de **GURPS**, os protagonistas de uma campanha macrocósmica podem começar com milhares ou mesmo dezenas de milhares de pontos, ou podem simplesmente transcender completamente o sistema de pontos — é bobagem tentar atribuir um custo em pontos à onipotência! Tais entidades geralmente possuem habilidades como teleporte de longa distância, criação de matéria, PES, Idade Imutável e Impossível de Matar, muitas delas com a ampliação Cósmica — e provavelmente Habilidades Modulares (pág. MB62) substanciais, permitindo que façam quase qualquer coisa que quiserem realmente tentar.

PODERES SECRETOS

Em algumas campanhas, os poderes são importantes, disponíveis para heróis e vilões — mas são mantidos em segredo para o público em geral. Isso ocorre porque facções egoístas desejam as vantagens adicionais que surgem quando a maioria das pessoas não sabe que deve se defender contra os poderes ou porque a exposição pública causaria grandes problemas para todos. O mundo “visível” geralmente é baseado na realidade atual, embora seja perfeitamente possível colocar essas histórias em um passado histórico, no futuro, ou em um mundo de fantasia. Assim, os jogos de Poderes Secretos têm uma grande sobreposição com o gênero Aventura Moderna (pág. 208–213); a diferença é um foco específico no sigilo. Eles também se sobrepõem ao gênero Psiquismo (pág. 217–219), que geralmente apresenta poderes sutis.

COMO MANDA O FIGURINO: PODERES SECRETOS

Os poderes de uma campanha orientada ao sigilo devem ser bastante limitados, quase sempre fortemente restringidos pelo conceito de campanha. Alguns PdJs não-humanos (como anjos ou vampiros) podem ter habilidades muito semelhantes. Para manter as coisas interessantes, esses seres podem realmente entrar em subcategorias com diferentes especializações e talentos.

Nível de Poder

Agentes humanos em um jogo em que as conspirações conhecem apenas alguns truques úteis devem ser competentes o suficiente para chamar a atenção dessas conspirações, mas não precisam ser superpoderosos; 150–200 pontos podem ser um nível inicial perfeitamente adequado. No outro extremo da escala, super-heróis secretos ou anjos em forma material podem muito bem chegar a várias centenas de pontos. PdJs não-humanos devem ter pontos suficientes para comprar modelos raciais apropriados. Em caso de dúvida, os Mestres devem mirar por baixo; jogos onde os poderes são secretos são resolver os problemas, e não os explorando para longe.

Antecedentes Incomuns

Aqui como em outros lugares, os PdJs não precisam ter um Antecedente Incomum apenas para ter poderes que fazem parte do conceito básico da campanha. No entanto, em algumas campanhas de “conspiração”, a maioria dos conspiradores e seus oponentes são humanos sem poderes. Eles existem, mas como produtos exóticos e raros de experimentos ou acidentes da conspiração. Nesse caso, os PdJs com poderes que obtêm uma vantagem real e especial também devem ter um Antecedente Incomum.

SUBGÊNEROS

Se os jogos com “poderes secretos” são definidos pelo sigilo, as subcategorias do gênero são definidas pelos tipos de poderes envolvidos.

Conspiradores com uma Vantagem

Em algumas histórias discretas, a existência de poderes é apenas um dos segredos a serem descobertos — possivelmente até um dos menos importantes. Esse sigilo é imposto por uma ou mais conspirações, porque elas temem esses poderes e querem destruí-los, ou

porque estão preservando cuidadosamente um monopólio.

Esse tipo de campanha se passa em um mundo paranoico de tramas, espionagens, e traições, no qual “poderes freelancers” provavelmente serão caçados, e mesmo aqueles que se alinham a uma conspiração não podem ter certeza em quem confiar. O tipo de poder mais comum é provavelmente psíquico, mas as conspirações também podem usar tecnologia avançada para aprimorar seus agentes (fornecendo a eles poderes tecnológicos ou biológicos via engenharia genética) ou até adotar treinamento avançado que concede poderes do chi.

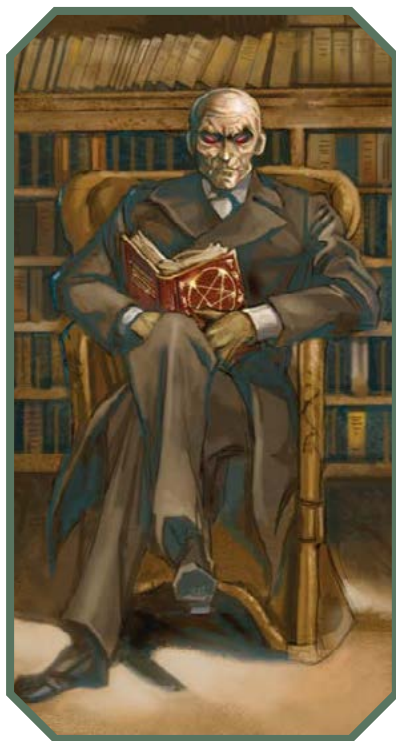
Feiticeiros Conspiradores

No mundo real, a magia é geralmente considerada imaginária. Mas suponha que o materialismo moderno seja uma ficção conveniente criada por conspiradores mágicos que decidiram se disfarçar?

Os recursos tradicionais da magia dariam a qualquer conspiração uma enorme vantagem. Se os conspiradores são ocasionalmente vistos como excêntricos ou lunáticos, significa apenas que suas vítimas e inimigos têm ainda menos chances de adivinhar o que realmente está acontecendo. Os bruxos podem ser os governantes inquestionáveis do mundo, ou podem enfrentar algum tipo de oposição secreta — qualquer coisa, desde agências secretas dedicadas com um pouco de alta tecnologia até caçadores religiosos de bruxas à moda antiga, que podem até ter seus próprios poderes divinos.

Os suplementos *GURPS Voodoo*, e *GURPS Cabal*, do *GURPS Terceira Edição*, retratam essas “conspirações da magia secreta”. É possível conduzir jogos de magias secretas sem usar poderes como tais, mas na maioria dos casos haverá *alguns* poderes.

Esse estilo de campanha se aproxima de “Caçadores de Monstros” (pág. 210) e “Pesadelos em Conflito” (pág. 215); a diferença é que os “feiticeiros” são geralmente humanos, que se veem usando perícias treinadas, e não poderes brutos. No entanto, pode haver alguns monstros, subordinados aos feiticeiros humanos ou em pé de igualdade com eles. Os PdJs humanos podem se encontrar lutando contra demônios, exorcizando fantasmas ou colaborando inquietamente com deuses esquecidos.



Super-Heróis Secretos

Uma campanha de super-heróis secretos adota muitas das suposições e características de um cenário de super-heróis (págs. 222–234), exceto as que envolvem atividades públicas à vista de todos, como batalhas entre figuras voadoras e explosivas nas principais regiões metropolitanas. Isso tende a descartar trajes coloridos, embora os “supersecretos” possam usar equipamentos práticos e robustos que podem parecer macacões sem graça, e alguns deles podem favorecer estilos pessoais peculiares de roupas e aparência.

O pressuposto é que as fontes de poder exóticas do típico mundo dos super-heróis existem, mas a maioria das pessoas que descobre que têm poderes também decide ser diplomática com eles. Eles podem temer perseguição pelos “normais” assustados ou ser controlados ou caçados por alguma agência poderosa que deseja preservar um quase monopólio sobre os poderes. Pistas sobre a existência de superpoderes podem vaziar para o público e a imprensa, mas devem ser descartadas como exageros ou pura bobagem. Pouquíssimos observadores entendem o potencial dos supers mais poderosos.

Em uma campanha desse tipo, há menos necessidade de tornar não-letal o combate se comparado a um jogo padrão de super-heróis clássicos dos quadrinhos. É mais provável que os PdJs sejam secretos se enfrentarem um risco real de serem mortos por um tiro de sorte de um bandido ou um guarda noturno, e o medo de perseguição provavelmente parecerá real se alguns supers às vezes matarem “normais”, por acidente ou de outra forma.

Illuminati Cômico

Muitas ideias sobre conspirações secretas e poderes ocultos são bastante ridículas, especialmente para quem tenta acreditar em *todas* elas. É perfeitamente possível interpretá-las para a comédia. Embora muitos jogos “conspiratórios” excluam poderes sobre-humanos, ou pelo menos os minimizem para manter o foco em sérias preocupações humanas, um jogo cômico pode deixá-los se revoltar.

O suplemento do *GURPS Terceira Edição*, *GURPS Illuminati University*, mostra um exemplo dessa abordagem cômica. Muitos seres que os estudantes podiam encontrar tinham poderes de um tipo ou de outro. Um jogo de “tabloide de supermercado” também po-

deria funcionar, lançando alienígenas mutiladores de gado e vampiros contra paranormais, mutantes caipiras, e o Pé Grande. Os PdJs podem ser agentes do governo que lutam para evitar a histeria pública, repórteres valentes tentando expor a verdade a um público misteriosamente cético, ou esquisitões inocentes apanhados no fogo cruzado.

Pesadelos em Conflito

Seres secretos com vastos poderes sobrenaturais andam pelas ruas do mundo moderno — e eles *não são humanos*...

Os jogos sobre esse tema baseiam-se em ideias que há muito estão presentes na ficção de gênero. A razão pela qual os poderes e conflitos deste subgênero são mantidos em segredo é geralmente simples. Embora os monstros sejam poderosos, talvez até controlem a sociedade a partir das sombras, eles não aguentam o poder combinado de uma raça humana alerta e irritada. Assim, mesmo as facções rivais de “monstros” se unem para caçar quem ameaça sua segurança. Felizmente para eles, poucas pessoas no mundo moderno acreditam em monstros. Por causa desse sigilo, esses jogos tendem a se concentrar na política de poder e em conspirações sociais, mas os protagonistas têm poderes reservados para quando precisarem deles.

As campanhas também podem ser construídas em torno de mortais (razoavelmente) normais, descobrindo terríveis segredos, embora os poderes estejam apenas nas mãos dos PdMs. Jogos de caçadores com poderes lutando contra monstros secretos converge para “Caçadores de Monstros” do subgênero Aventura Moderna.

Céu vs. Inferno, Hoje

Ou Céus vs. Infernos, ou Lei vs. Caos, ou o que seja. Grandes poderes cósmicos usam a Terra como seu campo de batalha, mas de maneira secreta e relativamente sutil. Talvez haja um acordo explícito de não alarmar muito seus peões mortais, talvez os dois lados simplesmente reconheçam que uma

batalha aberta destruiria o mundo que ambos buscam como prêmio, ou talvez algum poder ainda maior tenha feito uma regra. Por exemplo, Deus pode ter declarado que os humanos deveriam escolher seu caminho por vontade própria. *Saber* que anjos e demônios existem, sem falar em encontrá-los, acabaria com a verdadeira liberdade de escolha.

Um tratamento desse tema é o *In Nomine* da Steve Jackson Games. O cômico *Lúcifer* é outro. No entanto, a ideia de conflitos sutis de poderes superiores sendo combatidos no mundo mundano é provavelmente tão antiga quanto a religião. Os mortais geralmente servem como agentes de um lado ou de outro, geralmente recebendo poderes próprios quando se alistam.



CONVENÇÕES DO GÊNERO PODERES SECRETOS

Em uma campanha com poderes secretos, deve haver alguma motivação lógica que convencerá as pessoas que conhecem a verdade a seguir caladas. Os poderes em si podem não ser visíveis, ou os mortais comuns podem esquecer ou racionalizar tudo o que veem. Também pode haver alguma facção ou agência poderosa que se encarrega diligentemente do segredo. Conspirações realmente sofisticadas podem até travar batalhas em público em plena luz do dia sem que ninguém perceba; nesse caso, presume-se que qualquer pessoa que faça algo óbvio é considerado o perdedor (a menos que possa obliterar totalmente seus oponentes no processo).

Em muitos casos, a estrutura da campanha definirá tanto a origem dos antagonistas quanto a natureza de seus poderes. Rivals com poderes semelhantes ou diametralmente opostos fornecem oponentes fortes e interessantes, e muita motivação para o combate.

Facções e conspirações não são apenas uma característica comum desse gênero, mas também podem fornecer uma fonte de poderes. Tais conspirações são geralmente antigas e parecem monolíticas para quem está de fora, enquanto na verdade são alvejadas pela disputa política entre as facções. A principal preocupação delas geralmente é o poder por si só, mas elas também podem ter ideias específicas sobre o que é bom para a humanidade... ou objetivos mais enigmáticos, obscuros até para seus próprios agentes. Naturalmente, elas devem ser impiedosas e eficientes, embora possam ter se tornado um tanto complexas e inflexíveis ao longo dos anos. Facções diferentes são geralmente rivais amargas, mas muitas vezes há uma certa cooperação não declarada em andamento.

Geralmente existem lugares onde os poderes *podem* ser exercidos com relativa segurança, talvez de maneira até mais efetiva do que o habitual. Isso pode variar de bases secretas menores e escolas ocultas, até inteiros reinos extradimensionais, Céu e Inferno, mundos espirituais, terras dos sonhos e assim por diante. Esses lugares secretos podem servir como fortalezas... ou campos de batalha.

ORIGENS DO PODER SECRETO

As origens apropriadas do poder em uma campanha com poderes secretos são em grande parte determinadas pelo subgênero. O que importa é como os PdJs descobrem que têm poderes e como reagem à descoberta. Se os poderes são vistos como uma maldição, há margem para muita angústia. Se eles são entregues com muito cuidado a agentes leais da conspiração, os PdJs “freelancers” com poderes devem ser rebeldes, o que exige muita explicação. Se eles forem um acidente de nascença, os personagens com poderes podem

ser caçados por forças poderosas, com a intenção de recrutá-los ou destruí-los.

Os grupos conspiratórios tentarão arduamente controlar poderes e seus detentores. Quando uma facção tem amplo acesso a poderes, é provável que esses poderes sejam a base de toda a sua existência — sua origem também é a origem da própria facção — ou a chave de sua força e, portanto, um dos segredos mais importantes que ela deve manter.

Se, por outro lado, esses grupos são fracos ou relativamente ineficazes, e os seres humanos ganham poderes aleatoriamente, provavelmente haverá vários detentores de poder vagando confusos e nervosos. Alguns podem ser localizados por grupos bem-intencionados; outros podem se encontrar e formar gangues ou sociedades secretas; outros, sem dúvida, cairão nas garras de criminosos, conspirações menores ou fanáticos. Isso pode dar a uma campanha sua estrutura geral: os PdJs começam apenas tentando sobreviver, depois se juntam ou formam um grupo estável com um ideal, que eventualmente tem que resolver os problemas causados por indivíduos menos afortunados ou de mente mais evoluída.

ANTAGONISTAS DE JOGOS COM PODERES SECRETOS

Os inimigos de PdJs com poderes secretos devem conhecer o segredo ou serem poderosos o suficiente para serem uma ameaça. Um inimigo pode saber o suficiente para ser uma ameaça sem saber *de tudo*, e qualquer inimigo forte o suficiente para sobreviver a uma batalha contra os heróis sairá dela com alguma ideia sobre sua natureza.

Poderosos Rivals

Em muitos casos, a estrutura da campanha definirá tanto a origem dos antagonistas quanto a natureza de seus poderes. Rivals com poderes semelhantes ou diametralmente opostos fornecem oponentes fortes e interessantes, e muita motivação para o combate. Sua principal desvantagem para fins de enredo pode ser que os PdJs tenham poucos motivos para fazer qualquer coisa, *exceto* lutar contra eles a cada oportunidade.

Poderosos Vira-Casacas

Um tipo de oponente um pouco mais complexo é aquele que começou do mesmo lado e optou por se voltar contra seus ex-aliados. Dado que a intriga e a traição costumam fazer parte de uma campanha de poderes secretos, esses inimigos normalmente aparecerão de tempos em tempos. Eles provavelmente traíram segredos importantes para o inimigo e comumente custaram algumas vidas no processo, para que possam inspirar uma ira justa considerável.

Além disso, interpretados de maneira inteligente, eles podem irritar seus antigos amigos apenas por existir. Os PdJs introspectivos devem se perguntar se eles também poderiam seguir o mesmo caminho — e talvez reavaliar as motivações de sua lealdade. O que se-
duziu o traidor? Ou será que a traição às vezes é o curso honroso a seguir?

Mortais/Mundanos

Embora os poderosos devam fornecer uma vantagem séria, já que têm poderes, os “normais” ainda podem ser uma ameaça. Eles são numerosos, alguns deles podem lutar, e a necessidade de preservar o sigilo pode ser prejudicial em combate. (Deixando a moral de lado, “não deixar testemunhas” nem sempre é uma opção viável.) Dependendo do cenário, a fé religiosa — ou a forte incredulidade — pode até desabilitar alguns poderes.

Nos mundos que se assemelham à realidade atual, os “mundanos” incluem agências policiais e de inteligência com recursos substanciais e excelentes habilidades de investigação. A questão de quanto o “governo” sabe pode se tornar um problema preocupante.

AVENTURAS DE PODERES SECRETOS

Uma campanha de poderes secretos deve envolver aventuras sutis e reflexivas. Os PdJs ou seus inimigos podem ser capazes de empregar poderes formidáveis, mas a pirotecnia pública é desencorajada. Um planejamento cuidadoso deve pelo menos ser igualmente importante. O enredo pode abranger disputas políticas entre facções, investigações de quais grupos são responsáveis por quais eventos, esforços para recrutar ou eliminar novos talentos, ou escapar do recrutamento, proteger o segredo, e impedir a caça às bruxas.

O que não quer dizer que um eventual grande combate planejado esteja fora de questão. Se um grupo vai para o tudo

Illuminati

Historicamente, os Illuminati eram (ou acredita-se que foram) uma sociedade secreta fundada por Adam Weishaupt na Baviera em 1776, com o objetivo de dominar o mundo. Embora tenha sido aparentemente suprimida pela igreja e pelos governos alemães na década de 1780, alguns teóricos da conspiração acreditam que a sociedade sobreviveu e desempenha um papel importante na história oculta do mundo.

De uma maneira mais geral, o termo “Illuminati” é usado para qualquer grupo conspiratório poderoso e secreto. O termo sugere que os conspiradores possuem uma compreensão especial do mundo que os guia em sua busca pelo poder. Vários grupos reivindicaram esse conhecimento ao longo da história, incluindo os Cátaros e os Assassinos originais. Como esses grupos são secretos, eles são a principal fonte de paranoia.

Enquanto grupos no estilo Illuminati são frequentemente retratados como seres humanos basicamente comuns, a ideia de que eles são “iluminados” pode sugerir que eles têm poderes especiais. Se nada mais, é lógico que um Illuminatus tenha a vantagem Iluminado (pág. MB64). Conhecimento e ideias especiais também podem sugerir poderes psíquicos (especialmente PES ou telepatia). Alguns dos Illuminati originais certamente se envolveram com magia. A Riqueza pode conceder acesso a tecnologia avançada.

ou nada — tentando tomar o poder, destruir seus inimigos ou executar algum esquema estranho e perigoso — os PdJs podem ter que fazer o que for necessário

para detê-los. Da mesma forma, haverá batalhas em quaisquer reinos ocultos ou dimensões de bolso existentes. No entanto, vitórias tranquilas são as melhores.

PSIQUISMO

Todo um gênero fictício se desenvolveu em torno de como seria possível manipular o mundo diretamente usando a força de vontade, examinando quais seriam as consequências de tais poderes para a sociedade. Tais histórias geralmente envolvem psis recém-descobertos sendo perseguidos por humanos normais com medo, ou explorados por grupos de poder sem qualquer moral. Em outros contos, psis estão estabelecidos, figuras respeitadas — policiais em cenários futuristas de FC ou magos em mundos de fantasia pseudomedievais. Ainda em outros cenários, os poderes psíquicos são disseminados o suficiente para que aqueles que os possuam não sejam automaticamente dignos de nota.

COMO MANDA O FIGURINO: PSIQUISMO

Os PdJs nas campanhas de Psiquismo podem confiar tanto na coragem e perícias quanto nos poderes, ou serem super-homens dominadores de galáxias.

Nível de Poder

O total de pontos dos PdJs deve ser determinado pela atmosfera e estilo pretendidos para a campanha. As histórias da “metáfora da adolescência” podem apresentar valores iniciais limitados, tão baixos quanto 50 pontos e certamente não mais que 150, embora os Mestres possam ser generosos com experiência para representar o florescimento de novos poderes. Os protagonistas das “guerras psíquicas” geralmente são psis mais experientes e capazes, ou pesquisadores brilhantes, agentes secretos durões ou tropas das forças especiais; 250 pontos seriam perfeitamente razoáveis. Óperas espaciais ou fantasia podem apresentar psis verdadeiramente formidáveis, construídos com várias centenas de pontos — embora mais de 750 estaria provavelmente ficando fora de controle.

Uma opção que pode funcionar muito bem é uma divisão dos pontos iniciais. Jogadores em um jogo de “metáfora da adolescência” podem receber 25 ou 50 pontos com um limite de desvantagem de -10 ou -20 pontos. Além disso,

eles ganham outros 50 pontos, além de mais desvantagens, para comprar poderes. Eles também podem ser proibidos de comprar mais de um ou dois níveis de Talento no início.

Antecedentes Incomuns

Quando os poderes psíquicos são o foco da campanha, não é necessário exigir um Antecedente Incomum. No entanto, se eles forem raros e difíceis de controlar, e os PdJs podem não ser psis, um Antecedente Incomum pode ser apropriado, com um nível que depende de quão raros são os poderes psíquicos.

Se a maioria dos psis atinge o pico em um nível de poder específico, indivíduos excepcionais podem ser vistos como muito especiais. Se a maioria dos teletransportadores estiver limitada a “saltos” na linha de visão, alguém que possa se teleportar vários quilômetros à distância, até um local que não pudesse ver, pode ignorar a maioria das proteções antiteleporte. Esse PdJ pode ter que ter um Antecedente Incomum de 50 pontos.

SUBGÊNEROS

Subcategorias do gênero psiquismo são definidas em parte pelo cenário e em parte pela natureza dos personagens principais.

A Metáfora da Adolescência

Os protagonistas podem descobrir seus poderes na adolescência e precisam aceitar que são diferentes. Eles podem passar algum tempo se sentindo sozinhos e perseguidos antes de encontrar outros como eles. Quando finalmente dominam seus poderes, eles se tornam formidáveis. Esse enredo aparece em *Slan*, de A.E. Van Vogt, e em várias histórias de FC sobre crianças.

Em outras palavras, o psiquismo pode ser uma metáfora para a adolescência. Se o jovem ganha poder e respeito rapidamente, isso é realização de um sonho; se ele tiver que aprender lições difíceis, é mais uma fábula moral. Nesse tipo de história, o psiquismo disseminado pode ser uma novidade, ou pelo menos secreto, garantindo mal-entendidos e provavelmente perseguição.

Alternativamente, o psiquismo pode já estar estabelecido, mas ainda difícil de dominar. O psi adolescente pode ter que lidar com facções manipulativas, atenção da imprensa, e amigos e familiares, que podem ficar ciumentos, assustados ou explorativos.

As Guerras Psíquicas

No presente ou futuro próximo, os poderes psíquicos foram descobertos. Métodos de treinamento ou tecnologia psíquica estão sendo desenvolvidos, mas essa nova fonte de poder foi cooptada por facções poderosas — governos, agências de inteligência e megacorporações — e mantida em segredo. Os heróis são psis apenas tentando fazer a coisa certa. Esta é a base de uma série de romances de FC, e mangás e anime japoneses.

Os enredos podem variar de “metáforas da adolescência” com facções sombrias e cruéis como figuras paternas, a histórias de super-heróis com trajes discretos. O tratamento mais típico, no entanto, se sobrepõe ao gênero “Poderes Secretos”, tomando emprestado muito do seu estilo dos thrillers paranoicos de conspiração, e das histórias mais realistas de espionagem. Os telepatas e os usuários de PES dão espiões eficazes, capazes de descobrir qualquer segredo protegido por meios convencionais. Eles também podem se proteger contra espiões psíquicos e mundanos. As agências de inteligência naturalmente se torna-

riam importantes nas guerras psíquicas. Mesmo sem o psiquismo, os protagonistas muitas vezes precisam fazer coisas terríveis para se defender dos inimigos, que devem ser ainda piores. O psiquismo apenas adiciona um nível extra a isso.

As histórias de “guerra psíquica” geralmente apresentam tecnologia experimental e drogas que aumentam ou imitam poderes. Essas invenções podem ser perigosas para o usuário. Os Mestres podem consultar o **GURPS Ultra-Tech** para obter ideias úteis, mas devem limitar os auxílios tecnológicos; essas histórias são principalmente sobre pessoas, não sobre poder bruto.

Fantasia Científica

A ficção científica (pág. 220–222) mantém pelo menos uma fachada da lógica racional, geralmente tratando o psiquismo como suscetível à análise racional. A fantasia científica usa alguns dos mesmos temas, mas descarta a racionalidade em favor de um extremo senso de admiração. O psiquismo pode funcionar muito como a magia, ao lado de incompreensíveis “tecnologias antigas” e coisas do gênero.

A fantasia científica pode ser ambientada em um futuro distante, com a tecnologia regredida ou avançada, e fragmentada em artes pouco compreensíveis; em alguma galáxia distante e possivelmente muito tempo atrás; ou em um mundo transformado por catástrofes ou milagres. (veja pág. 220 para mais informações sobre histórias pós-catástrofe.) Os dons psíquicos nesses ambientes podem ser o resultado de mutações ou engenharia genética, ou ensinados por organizações estilizadas como um templo ou uma escola de magia.

CONVENÇÕES DO GÊNERO PSIQUISMO

Ser “especial” em geral é descrito como solitário e alienante, e um psi ainda pode ser um fracasso, apesar de suas vantagens — mas os poderes, em especial a telepatia, também podem ser uma maneira de um indivíduo formar relacionamentos. Níveis altos de poder podem fazer com que alguém, geralmente um vilão, caia na megalomania. Os seres humanos normais geralmente são mostrados temendo e perseguindo o que não entendem. As preocupações do gênero com acidentes de nascimento e genética significam que às vezes as relações familiares têm uma posição de destaque; heróis e vilões podem acabar sendo parentes.

ORIGENS DO PSIQUISMO

Os poderes psíquicos são geralmente inatos ou o produto de um regime de treinamento especial, recém-inventado ou mantido em segredo (explicando assim por que nem todos têm poderes). Essas duas origens podem ser combinadas; os indivíduos podem ter diferentes graus *potenciais* de poder psíquico, mas aqueles com aptidão ainda podem precisar de treinamento para desbloqueá-lo.

Se alguns humanos nascem psis, deve haver alguma explicação para que os poderes psíquicos não tenham sido amplamente percebidos em grande parte da história. Se o poder precisar de treinamento ou ajuda tecnológica para ser eficaz, esse processo poderá ter sido inventado recentemente ou ser um segredo antigo. Os talentos psíquicos podem ser uma mutação desencadeada pela radiação da tecnologia nuclear, algum tipo de poluição industrial, ou um efeito colateral de um novo medicamento. Alienígenas infiltrados num passado distante podem ter inserido os genes nas células humanas, para serem ativados em um determinado ponto de nossa evolução. Ou talvez os poderes psíquicos latentes sejam simplesmente muito difíceis de desencadear, e apenas a população do mundo moderno os torna estatisticamente propensos a ocorrer — mas, uma vez encontrados, a ciência pode aprender a desencadear em outros.

ANTAGONISTAS DO PSIQUISMO

No mínimo, oponentes eficazes devem ser capazes de suportar os poderes psíquicos mais comuns — o que geralmente significa, dada a proeminência da telepatia, que eles precisam de boas defesas mentais. A capacidade de revistar é menos crucial; os heróis são geralmente seres humanos comuns, com alguns talentos exóticos, e, a menos que possuam fortes escudos telecinéticos, armas como armas de fogo são suficientes quando a violência começa.

A Conspiração

Os poderes psíquicos permitem que seus possuidores busquem segredos, causem carnificinas enquanto estão aparentemente desarmados, ou vão a lugares onde as pessoas normais não conseguem. Qualquer conspiração que se preze desejará controlar esses poderes para si — ou, se isso não for possível, destruí-los. Nas histórias sobre poderes

psíquicos, em geral há pelo menos uma conspiração gerida por psis amorais.

Uma conspiração de psis competentes, em um mundo com poucas contramedidas, será extremamente poderosa, capaz de subjugar qualquer grupo comum de PdJs, mesmo um com poderes psíquicos próprios. A menos que os heróis devam ser fugitivos caçados, deve-se limitar as capacidades da conspiração.

Se os líderes da conspiração são muito mais poderosos que os PdJs, a campanha tem um equilíbrio inerente. Os heróis podem derrotar qualquer número de agentes inimigos, mas se eles se cruzarem com seus principais antagonistas, estarão em sérios problemas. As coisas atingem um clímax satisfatório quando os heróis adquirem os recursos ou perícias para derrotar esses líderes.



O Governo

Do ponto de vista suficientemente cético ou paranoico, um governo difere de uma conspiração apenas no fato de que sua existência e algumas de suas atividades são de conhecimento público. Políticos e agentes da lei provavelmente poderiam criar um argumento plausível para controlar aqueles que têm poderes psíquicos. Eles podem ser sinceros em relação a essas preocupações, amedrontados por seu próprio poder, ou um pouco de cada um.

Os governantes geralmente alcançam suas posições por perícia política ou influência social, em vez de poder pessoal bruto, mas podem recrutar ajuda formidável... e têm os recursos de uma nação inteira para isso. Além disso, os PdJs não podem simplesmente destruí-los e ir embora. *Alguém* tem que dirigir o país e, se os antigos líderes foram destruídos por psis, seus substitutos podem ser ainda mais determinados a lidar com o problema.

Psis que descobrem que outros como eles são objetos de testes em laboratórios secretos do governo, ou alvos de assassinos patrocinados pelo Estado,

podem expor o fato. A menos que a propaganda coloque os cidadãos contra psis em uma grande escala, esses abusos provavelmente serão encerrados. O governo sem dúvida negará esses “excessos horríveis” e prometerá uma investigação interna. Quão sinceros estarão sobre isso, e quanto *realmente* sabiam, depende da natureza geral da campanha. Mesmo que o país não esteja sendo administrado por assassinos paranoicos, eles podem estar assustados ou amorais o suficiente para fazer vista grossa.

Bandidos Psíquicos

O oponente óbvio para um herói psi é um vilão psi. “Bandidos” psíquicos podem ser mercenários amorais, fantoches de uma facção inimiga, ou implacáveis caçadores de poderes. Os princi-

pais psis “bandidos” costumam ser mais poderosos do que os PdJs no início da campanha, que pode focar no ganho de experiência e treinamento para derrotá-los. Eles geralmente têm um dos dois tipos de personalidades: nervoso e perigosamente instável ou friamente controlado. Os primeiros provavelmente são fantoches ou mercenários, apenas em busca de lucro ou sobrevivência a curto prazo. Por outro lado, mercenários poderosos e vilões mestres psíquicos devem ser calmos e eficientes.

Um tipo específico de bandido psi encontrado em algumas histórias é o vampiro psíquico, que consegue sua energia ou satisfação de outros. Isso pode envolver a drenagem direta da energia vital ou a alimentação de emoções extremas. Aqueles que roubam o suficiente para matar a vítima a cada evento, ou que se alimentam do sofrimento dela, são monstros; a principal tarefa dos heróis geralmente é apenas *detê-los*. No entanto, seu comportamento pode ser uma forma de dependência, tornando-os não assassinos em série de sangue frio, mas viciados em abstinência.

Alienígenas

Os poderes psíquicos geralmente aparecem em cenários de ficção científica ou paranoia moderna. Ambos também costumam incluir alienígenas, que podem ser um aspecto completamente separado do cenário ou estar vinculado à presença de psiismo. Os poderes psíquicos humanos podem ter se desenvolvido como resultado de experimentos alienígenas em humanos sequestrados ou ter sido desbloqueados por ensinamentos alienígenas. Visitantes alienígenas antigos podem até ter implantado genes para o poder psíquico...

Os alienígenas podem ser tão psiquicamente hábeis quanto a humanidade, muito mais poderosos — ou psiquicamente fracos, e até “cegos”. Esses alienígenas inábeis precisarão de outros recursos para torná-los antagonistas sérios; uma opção óbvia é a tecnologia superior, talvez com conhecimento suficiente da ciência psíquica para construir algum tipo de tela ou bloqueador anti-psi limitados. Alienígenas amorais infiltrados podem estar tentando tornar a humanidade em servos e ferramentas psíquicas obedientes. Nessas histórias eles são frequentemente metamorfos, se infiltrando na sociedade. Isso os torna hostis aos seres humanos telepáticos, que podem descobrir seus disfarces. Os alienígenas também podem ter poderes psíquicos *diferentes* dos que os humanos têm, os humanos podem ler mentes enquanto os alienígenas podem dominar a telecinese, ou os humanos podem se teleportar para muito mais longe do que os alienígenas, mas levam mais tempo para isso.

AVENTURAS DO PSIQUISMO

As campanhas psíquicas tendem a ser jogos de gato e rato de investigação e busca, subversão e fuga com cenas ocasionais de violência. Embora essas batalhas decisivas possam ser emocionantes, muitas vezes é mais importante que a campanha inclua figuras interessantes, motivadas e hábeis de ambos os lados, e uma série de tramas e problemas em andamento para os heróis enfrentarem.

As aventuras também costumam se tornar jornadas de autodescoberta para os heróis, à medida que aprendem a controlar seus poderes, passando da vulnerabilidade inicial para um nível em que podem derrotar algum grande inimigo. Os Mestres devem permitir que os jogadores gastem pontos de personagem bônus em habilidades e Talentos de uma forma que reflita esse progresso.

FC FUTURÍSTICA

É provável que os jogos de FC possuam poderes tecnológicos, biológicos ou psíquicos. Outros aparecem ocasionalmente, mas muito do que é explicitamente sobrenatural (em oposição a meramente “além da compreensão da ciência atual”) provavelmente destrói o senso de lógica quase-científica que distingue o gênero.

COMO MANDA O FIGURINO: FC FUTURÍSTICA

A FC futurística pode ter protagonistas humanos comuns, com um alienígena ou robô ocasional que possui poderes relativamente pequenos, ou pode se concentrar em poderes.

Nível de Poder

As campanhas de FC com heróis humanos “normais” geralmente envolvem indivíduos qualificados com todos os benefícios dos cuidados médicos de alta tecnologia e educação avançada. O mínimo usual para o total de pontos iniciais para PdJ é de 150 pontos, e 200–250 é bastante razoável para exploradores interestelares de elite e esquadões de comandos ultra tecnológicos. As desvantagens tendem a ser menores. A medicina e a psicologia avançadas devem eliminar muitos problemas, e os serviços de elite preferem recrutas estáveis e adaptáveis.

Os jogos cinematográficos com os heróis sendo os “melhores dos melhores” — psis, humanos geneticamente aprimorados ou alienígenas com pacotes raciais caros — podem passar da faixa de 300 a 500 pontos. Os campeões galácticos ao estilo *Lensman* ou pós-humanos com uma enorme variedade de modificações genéticas e acesso a recursos cibernéticos extraordinários podem ir ainda além.

Antecedentes Incomuns

Um Antecedente Incomum só é necessário se o PdJ tiver algo incomum no cenário e genuinamente vantajoso. Apenas ser um alienígena, geneticamente aprimorado, um psi ou um robô, não se qualifica. Ser membro de uma espécie rara ou incorporar tecnologia experimental, sim.

Data, em *Jornada nas Estrelas: A Nova Geração*, é o único androide sábio (conhecido) da Federação. No entanto, ele teria que pagar pontos por sua força, resiliência e capacidade de cálculo rápido, e eles raramente dão a ele uma vantagem significativa. Ele provavelmente teria um Antecedente Incomum de 10 ou 20 pontos.

John Crichton, em *Farscape*, não teria um Antecedente Incomum como o único homem da Terra em sua parte da galáxia; isso apenas faz dele uma mera curiosidade. Ele provavelmente tem um antecedente pela sua compreensão única da física dos buracos de minhoca, especialmente sua capacidade intuitiva de antecipar eventos.

SUBGÊNEROS

Embora a FC *hard* seja muito diferente da ópera espacial, os dois estão em um continuum, com todo tipo de histórias de “naves espaciais e raios” em algum lugar no meio dos dois.

Ópera Espacial Pulp

A FC como categoria de mercado foi um produto da era pulp (veja pág. 209). A FC pulp variou de “romances planetários”, como Edgar Rice Burroughs e C.L. Moore, com heróis vagando pelos desertos de Marte ou pelas selvas de Vênus, até as guerras interestelares de E.E. “Doc” Smith (veja *GURPS Lensman*). A “Ópera Espacial” foi desenvolvida no pulp. A maioria tinha ação contínua e moralidade direta, com pouco tempo para especulação científica ponderada — foguetes químicos podiam atravessar distâncias interestelares e combustível atômico podia ser jogado em fornos com pás. Esse estilo se espalhou para quadrinhos e séries de filmes como *Flash Gordon* e *Buck Rogers*. Os filmes de Guerra nas Estrelas são uma recreação moderna.

Tais histórias costumavam apresentar heróis humanos másculos ou intelectualmente brilhantes. Os escritores que procuravam emoções mais futuristas costumavam apresentar alguns alienígenas que poderiam ter habilidades raciais exóticas (ou seja, poderes biológicos). Alienígenas e heróis humanos também poderiam ser psis; as histórias de Smith envolvem telepatas enormemente poderosos, e o que é a Força de Guerra nas Estrelas, senão o poder psíquico?

Ópera Espacial Moderna

A ópera espacial evoluiu de suas raízes pulp para sua forma moderna. A ópera espacial na moderna “mídia” começa realmente com o aparecimento de *Jornada nas Estrelas* nos anos 60. O *GURPS Traveller* é um dos muitos exemplos desse subgênero em RPGs.

Os escritores modernos pelo menos fingem estar atentos à lógica científica e tecnológica — as naves de guerra usam o poder da fusão ou da antimatéria, e o “hiperespaço” ou os “propulsores de dobra” — e os efeitos especiais têm ficado cada vez mais impressionantes ao longo do tempo. Alguns escritores procuram fundir a FC *hard* em histórias de aventuras espaciais; outros colocam contos “góticos” em um futuro distante, com impérios estelares decadentes e antigos e ciência meio esquecida. Alienígenas, robôs e outros personagens com habilidades sobre-humanas permanecem populares. Os psis desapareceram, pois as pesquisas do mundo real não conseguiram produzir evidências claras de sua existência, mas às vezes ainda aparecem.

FC Pós-Apocalíptica

A FC pós-apocalíptica baseia-se na ideia de algum desastre destruindo a civilização. Em algumas versões menos realistas, alguns dos sobreviventes desenvolvem poderes. Seus filhos podem apresentar mutações induzidas por radiação ou o vírus da doença pode ter efeitos colaterais bizarros. Também pode haver alguma “tecnologia antiga”, incluindo robôs, ciborgues ou produtos de engenharia genética.

Tais cenários geralmente se assemelham ao gênero fantasia, com governantes “feudais” dominando trechos da paisagem e monstros à espreita no ermo. Eles também têm um elemento de horror, dados as bilhões de mortes na história que o precedeu.

FC Transumanista

A FC *hard* moderna abandona as maravilhas plausíveis da ópera espacial, evitando tecnologias de “superciência”, como antigravidade e viagens mais rápidas que a luz. Ainda pode apresentar impressionantes poderes pessoais, porque os transumanos são menos presos por limitações que escritores anteriores consideravam óbvias. Os cenários variam de mundos cyberpunk com ciborgues e vastas redes de computadores a

futuros “transumanistas”, como o descrito no *Transhuman Space*.

Os heróis “transumanos” ou “pós-humanos” podem ser bastante geneticamente modificados, com habilidades biológicas impossíveis para seres humanos comuns, ou podem ser programas de computador — inteligências artificiais ou mentes humanas “carregadas” — instaladas em corpos de robôs. No entanto, trata-se de uma FC *hard*, e as habilidades devem parecer cientificamente plausíveis. Um transumano geneticamente melhorado *pode* produzir choques como uma enguia elétrica, com extensas modificações, mas lançar raios a centenas de metros seria difícil para qualquer tipo de corpo biológico. Da mesma forma, um robô pode ser capaz de voar, mas precisaria de asas, rotores ou um motor poderoso.

CONVENÇÕES DO GÊNERO FC

A ficção científica é um campo amplo; as convenções e possibilidades da versão espacial são discutidas detalhadamente no *GURPS Viagem Espacial*. Quando as histórias se concentram em poderes pessoais, no entanto, elas costumam ser mais limitadas. Uma raça alienígena ou humana mutante pode possuir uma única habilidade, ou os sistemas internos de um robô podem funcionar simples-

mente como outro dispositivo. Dito isto, algumas histórias adotam uma abordagem mais ampla; alguns dos romances de Roger Zelazny, como *Senhor da Luz*, envolvem uma ampla gama de poderes tecnológicos e psíquicos, usados com um estilo quase super-heróico. Os escritores e fãs de FC podem falar da preocupação do gênero com a consistência científica, mas a ópera espacial tende a usar a pompa, não a rigidez.

FC e Psiquismo

Às vezes, supõe-se que os poderes psíquicos sejam um aspecto natural do universo, tão compreensível e controlável quanto a eletricidade, o que significa que a ciência e a tecnologia psíquica podem existir. A “FC Psíquica” inclui variantes no futuro próximo da metáfora da adolescência (veja pág. 218), histórias pós-apocalípticas nas quais a habilidade psíquica é uma mutação comum, e grandiosas óperas espaciais em que os poderes mentais dos heróis competem com o armamento de naves estelares para fornecer as cenas mais espetaculares.

A ópera espacial não dá muita atenção às *teorias* sobre psiquismo. É um dispositivo de enredo e uma fonte de admiração. No entanto, as histórias podem apresentar tecnologia psíquica, incluindo dispositivos como “escudos psíquicos” que permitem que humanos normais se defendam da intrusão telepática.

ORIGENS PARA HERÓIS DA FC

Os heróis da FC tendem a ser razoavelmente normais; até alienígenas ou robôs com poderes exóticos são, afinal, nascidos ou construídos dessa maneira. Poderes psíquicos podem ser inatos ou produzidos por treinamento, ou mesmo induzidos pela superciência, mas essas são apenas características do cenário. Normalmente, tripulações de naves estelares ou soldados das forças armadas interestelares são retratadas como tendo recebido um *bom* treinamento, mas é assim que os exploradores e guerreiros de elite tendem a ser.

Alguns heróis de FC com poderes têm habilidades incomuns, mesmo para os padrões de seus universos. Eles podem ser expostos a influências estranhas em mundos estranhos, ou nas ruínas de civilizações alienígenas extintas. Ou eles podem ser modificados e treinados por super alienígenas invasores. Na FC “transumana”, eles podem ainda ser geneticamente modificados — um tema evitado pela ópera espacial inicial, embora um tipo de reprodução seletiva fosse bem comum, seja informal (como nos heróis vindos de famílias heroicas) ou deliberado (como nas histórias de “Lensman”).

ANTAGONISTAS DA FC

As viagens espaciais podem levar a encontros com seres perigosos, mas a sociedade humana também continua a produzir criminosos, tiranos e outros indivíduos nefastos.

Alienígenas Militaristas

Alienígenas militaristas variam de conquistadores robóticos sem emoção a guerreiros viris amantes da glória. Suas culturas tendem a ser extremamente regimentadas, com enormes gastos militares. Eles veem a sociedade humana como fraca e dividida, embora possam respeitar alguns guerreiros humanos como oponentes honrosos.

Esses alienígenas não precisam ter poderes — boas armas, determinação e números podem alcançar muitas coisas. Se tiverem poderes, todos poderão ter habilidades de ataque (raramente melhores que um bom atirador, mas simbólicas de seu comportamento) ou podem incluir um subgrupo de espões ou líderes com habilidades mentais avançadas. Eles geralmente são bastante resistentes — boa blindagem ou muito saudáveis.



Alienígenas Sorrateiros

Enquanto alienígenas militaristas pretendem conquistar o universo pela força bruta, organização, e ataques diretos, alienígenas sorrateiros são os mestres da subversão e intrusão. Normalmente psis ou metamorfos, eles podem começar a atenuar seus inimigos para um ataque militar, eles podem buscar poder político ou podem ser predadores totalmente egoístas com objetivos estritamente individuais. Alguns são carnívoros com uma predileção pela carne sapiente — equivalentes da FC para vampiros e lobisomens.

Feras Estelares

Animais não-scientes geralmente não devem ser uma ameaça para heróis de alta tecnologia bem equipados, mas alguns podem ter poderes biológicos ou psíquicos que compensam a menor inteligência e sua falta de tecnologia. Heróis humanos podem se encontrar presos em uma base ou nave estelar, a anos-luz de casa, com equipamentos limitados e um monstro alienígena à solta. Um clichê moderno é uma facção humana desonesta e sem escrúpulos que deseja capturar a fera estelar para tirar proveito, e para quem os heróis são descartáveis. Monstros normalmente exibem astúcia instintiva, bem como metabolismos implausivelmente ativos e ciclos de vida bizarros.

Alienígenas Cósmicos

Alienígenas militaristas ou sorrateiros querem poder e controle sobre os outros, mas os alienígenas cósmicos já têm muito poder — e querem brincar com ele. A ópera espacial usa esses seres como dispositivos de enredo, com pouca preocupação pela plausibilidade — mas, então, é difícil para os humanos dizerem qual é o comportamento plausível para um ser imensamente sobre-humano. Os alienígenas cósmicos naturalmente têm vastos poderes quase sobrenaturais.



Um alienígena cósmico que deseja destruir seres comuns geralmente pode fazê-lo com facilidade, a menos que outros alienígenas cósmicos atuem para evitar. Antagonistas cósmicos em FC costumam ser *incômodos*: brincam com os heróis, os estudam, e fazem testes estranhos, ou os usam como peões em planos complexos. Os heróis podem entrar na brincadeira, tentar distrair ou até enganar o alienígena, colaborar com seus rivais cósmicos, ou estudá-lo à procura de fraquezas.

AVENTURAS DA FC

Enredos de ópera espacial são frequentemente histórias eletrizantes de ação e aventura que envolvem exploração (veja *Exploradores*, pág. 213) ou

guerra. Alguns heróis são fugitivos, com inimigos que acham que vale a pena persegui-los por anos-luz. A vida a bordo de uma nave estelar pode levar a problemas técnicos e histórias de relacionamentos interpessoais. Alienígenas cósmicos podem aparecer e causar problemas por suas próprias razões peculiares.

Outras histórias são ambientadas em planetas habitados. Os mistérios dos detetives, a espionagem e as relações diplomáticas podem ser revertidas pela presença de alienígenas, robôs e tecnologia avançada. Psis lutando pelo controle de um mundo no futuro próximo se sobrepõem ao gênero “Poderes Secretos”. Tratos com civilizações alienígenas ou mudanças “transumanas” na natureza da humanidade podem levar a conflitos violentos na política de longo prazo.

SUPERS

Contos de super-heróis e super-vilões, às vezes conhecidos como “super-heróis HQs clássicas”, colocam poderes avançados em primeiro plano. Eles geralmente envolvem vários tipos diferentes de poderes. Os vilões querem realizar seus desejos egoístas, os heróis querem detê-los e as lutas são espetaculares. Essas histórias podem se aproximar de uma espécie de peça moral, especialmente porque ambos os lados

costumam privilegiar trajes extravagantes e codinomes significativos. No entanto, é perfeitamente possível que histórias de super-heróis apresentem sutil caracterização e complexidade moral.

Esse gênero se originou nos quadrinhos, e continua sendo seu principal meio, embora “supers” também tenham aparecido em romances, rádio, televisão e filmes, geralmente como spin-offs dos quadrinhos.

COMO MANDA O FIGURINO: SUPERS

As campanhas de supers em geral têm poucas restrições — tanto o nível quanto a gama de poderes podem ser vastos. Isso, é claro, torna extremamente importante para o MJ deixar *todos* os

fatos relevantes sobre o cenário *muito* claros. Se a magia não funcionar ou se houver protetores mentais tecnológicos disponíveis, fale! Os quadrinhos de super-heróis apresentam virtualmente todo tipo de poder, embora poderes “morais” sejam raros; o gênero adota uma abordagem materialista moderna o suficiente para que as pessoas geralmente não sejam poderosas *apenas* por serem muito boas ou más. Por outro lado, uma campanha pode se concentrar em um único tipo de poder, como mutações ou magia, e explorar esse tema.

As perícias curinga (pág. MB175) geralmente são *extremamente* apropriadas. Os supers que são cientistas não são apenas brilhantes e bem instruídos; eles são frequentemente onicompetentes. Uma compreensão instintiva de todas as armas em uma categoria ampla ou um talento espetacular para todos os tipos de engenharia pode ser classificada como um superpoder por si só — assim, combinar Atirador, Desenvolvedor, ou Mestre de Armas e uma perícia curinga pode ser inteiramente apropriado.

Nível de Poder

“Supers” são por definição superiores à raça humana. O nível inicial mínimo plausível absoluto para as campanhas realistas de vigilantes é de 250 pontos, e a maioria começará em níveis mais altos — possivelmente *muito* mais altos, de 500 a 1.000, ou mais. Quanto maior o total de pontos iniciais, fica mais importante fornecer as diretrizes para níveis razoáveis de danos, defesas e assim por diante.

Antecedentes Incomuns

Em um cenário típico de super-heróis de quadrinhos, cheio de poderes exóticos, a ideia de um “Antecedente Incomum” é efetivamente sem sentido. *Todo* personagem principal tem um An-

tecedente Incomum, a ponto de as pessoas especularem sobre entidades cósmicas que influenciavam a probabilidade de criar todos esses campeões.

Em uma campanha mais restrita, a vantagem Antecedente Incomum pode restringir o que for *realmente* incomum ou fora do padrão. PdJs que dominam alguma fonte de energia comum que a maioria das pessoas ainda luta para compreender, ou que têm acesso a tecnologias avançadas em um mundo onde a maioria das forças são mágicas pode se qualificar. O custo depende do Mestre, mas geralmente deve ser bastante alto (*pelo menos* 10% dos pontos iniciais); os PdJs supers têm muitos pontos para lidar, e características incomuns de personagens podem amplificar a eficácia de poderes já significativos.

SUBGÊNEROS

A maioria dos subgêneros substituem as fases da história dos quadrinhos nos últimos 60 anos. Alguns até representam reações conscientes a algo que aconteceu antes.

Supers de HQs Clássicas

O tipo “padrão” geralmente é definido nos dias atuais, mas às vezes ocorre em um futuro de ópera espacial, ou no passado recente. HQs clássicas de super-heróis apresentam poderes espetaculares, trajes extravagantes, diálogos melodramáticos e moralidade bastante clara, tudo apropriado para histórias em quadrinhos destinadas a públicos bastante jovens. Ainda assim, o formato básico é robusto e adaptável.

Esse subgênero passou por várias fases em sua história. Os quadrinhos da “Era Dourada”, dos anos 30 aos 50, eram diretos e vibrantes. A moralidade tendia a ser muito simples — os heróis eram bons e sempre venciam no final, enquan-

to os vilões eram maus e precisavam ser detidos, embora os heróis sempre pudessem lidar com isso sem força excessiva ou compromisso moral. Motivações profundas de caráter e atenção detalhada à continuidade eram incomuns.

A “Era de Prata”, iniciada no final dos anos 50 e início dos anos 60, produziu o que agora é geralmente visto como o padrão arquetípico dos super-heróis. Os trajes coloridos, a moralidade e os poderes sobreviveram desde os dias anteriores, mas os super-heróis agora ganharam uma caracterização mais profunda e um pouco mais de atenção à continuidade e à lógica da trama. O diálogo tornou-se mais espirituoso e mais detalhado, e os heróis às vezes caíam em angústia ou pretenciosismo.

Com décadas de história por trás deles e muitas ideias tendo sido usadas de maneira pesada, o estilo moderno das HQs clássicas tende a ser um pouco autoconsciente e até cético. Os super-heróis “convencionais” permanecem essencialmente moralistas, mas é possível que eles ponham em perigo os oponentes, e talvez até causem algumas mortes; acidentes acontecem. Enquanto isso, os supervilões, que sempre tiveram uma capacidade extraordinária de sobreviver às derrotas e escapar das prisões, às vezes parecem perto da vitória. Em um mundo incerto e complicado, os heróis HQs clássicas às vezes permeiam outros subgêneros.

Os super-heróis de HQs clássicas podem parecer artificiais e levemente excêntricos, com o “super-heróiismo” tratado como uma opção de carreira, “supers” formando associações, e a ameaça do mundo semanalmente, mas de alguma forma nunca se sentindo realmente em perigo. Mas também pode incluir meditações bastante profundas sobre poder e humanidade. Uma campanha pode abranger uma variedade de sabores, embora seja difícil recuperar uma sensação de seriedade se houver muito exagero, enquanto a ênfase no realismo e no sombrio move as histórias para um subgênero diferente.

Supervigilantes

Mesmo no início da história dos quadrinhos de supers, um estilo mais sombrio de história às vezes aparecia ao lado do heroísmo. A rigor, a maioria dos super-heróis são vigilantes — combatentes não autorizados do crime que, na verdade, violam algumas leis. No entanto, o termo é usado principalmente para um tipo sombrio e depressivo de herói, que pode *matar* criminosos sem remorso.

Mas, felizmente, Moir descobriu que sua irmã era mediúnica — em outras palavras, que ela era uma bateria desta força magnética animal que é a única forma de energia que é suficientemente sutil para ser exercida a partir do plano espiritual, bem como do nosso próprio plano material.

*– Sir Arthur Conan Doyle,
Brincando Com Fogo*

As histórias de vigilantes geralmente apresentam personagens de baixo poder nos dois lados da batalha; além de qualquer outra coisa, a ameaça da morte e de lesões graves deve estar sempre presente, e qualquer marginal (ou policial) com uma arma na mão deve ser um perigo real para um PdJ descuidado ou azarado. Muitos heróis vigilantes *não têm* poderes — apenas altos níveis de habilidade em perícias e alguns bons equipamentos. Ainda assim, um poder menor pode dar ao vigilante uma vantagem crucial, que pode mantê-lo vivo de um episódio para o outro.

Os supervigilantes às vezes podem “se cruzar” com seus irmãos de HQs clássicas. Embora este último possa desaprovar as táticas dos vigilantes, alguns heróis modernos toleram tais aliados quando a oposição é ainda pior. Jogos sobre vigilantes e outros supers de poder menor que operam em um mundo de “HQs clássicas” podem combinar o cenário de poderes instintivos e o ocasional enredo exótico com um nível de ação mais controlável e realista. É melhor estabelecer, desde o início de tal jogo, que tipo de código moral e quanto pragmatismo brutal será normal na campanha.

Horror de Alto Poder

Em um mundo em que alguns seres são poderosos, secretos e vilões, as tramas podem facilmente mudar para o horror, especialmente se as convenções das HQs clássicas forem relaxadas um pouco. Afinal, mesmo que os heróis sobrevivam, espectadores inocentes podem facilmente sofrer destinos terríveis, e oponentes muito poderosos podem ameaçar seriamente o mundo — mesmo o próprio universo — com a destruição ou condenando-o.

Essa mistura de supers e horror geralmente envolve poderes sobrenaturais e, ocasionalmente, psiquismo mal controlado ou ciência muito estranha. Os heróis podem ser poderosos, mas seus poderes provavelmente custam caro. Eles podem ser transformados em monstros (*Monstro do Pântano*), forçados a compartilhar seus corpos com demônios incontroláveis (*Motoqueiro Fantasma*), ou levados à beira da sanidade por conhecimentos terríveis (*Homem Animal*). Eles podem



sonhar em ser restaurados à humanidade normal — e, portanto, ficam vulneráveis a ofertas tentadoras de vilões inteligentes. Os inimigos às vezes procuram roubar seu poder, desejando exatamente o que o herói odeia.

Os enredos do horror de alto poder geralmente têm um grande elemento

peçoal; heróis alternam entre salvar o mundo, defender seus poucos amigos e procurar curas para suas condições. Os heróis às vezes podem se queixar, mas seus poderes *não devem* fazê-los felizes; afinal, trata-se de *horror*. Por outro lado, eles têm a satisfação de salvar o mundo de destinos realmente terríveis.

Supers Históricos

Enquanto as histórias de “supers” são ambientadas principalmente no presente ou no futuro, algumas são ambientadas no passado — geralmente em histórias alternativas, para que seres extravagantes e com poderes possam ser adicionados sem muitos problemas.

Os quadrinhos de super-heróis datam de 1939, e as histórias contadas a partir de então geralmente se propõem a reconstruir o estilo dos quadrinhos de uma época específica — ou para reavaliá-las sob a luz moderna. As histórias em quadrinhos ambientadas nesse período geralmente vêm do espólio de catálogos antigos de editoras. A Segunda Guerra Mundial é popular, pois combina um estilo distinto com a oportunidade dos heróis combaterem inimigos reais e detestados. (Explicar por que os heróis não mudaram o curso da guerra pode ser difícil, mas não impossível; veja *Mantendo a Realidade*, pág. 200.) As décadas posteriores, como as décadas de 1950 ou 1960, apresentam desafios mais difíceis, mas não impossíveis.

As histórias de supers ambientadas em épocas anteriores costumam ser histórias alternativas que perguntam: “E se os supers de HQs clássicas aparecessem na Roma Antiga (ou na Inglaterra elisabetana ou no Oeste Selvagem)?” Elas também podem (ou em vez disso) recorrer aos mitos e imagens heroicas de sua época escolhida, contando histórias de paladinos e bruxos nos tempos medievais ou de coisas movidas a vapor e múmias revividas na Inglaterra vitoriana (que se sobrepõem ao estilo “Cavaleiros Extraordinários” discutido abaixo), mas adicionando um toque de extravagância super-heroica. De qualquer forma, elas exigem uma certa quantidade de trabalho para serem ajustadas — o Mestre precisa estar familiarizado com a época escolhida e ter uma boa ideia de como lidar com os poderes — mas podem retribuir o empenho dos jogadores interessados.

Cavaleiros Extraordinários

Esse subgênero é uma invenção moderna, tipificada pela *Liga Extraordinária* de Alan Moore. Ele combina elementos da ficção pulp e proto-pulp com conceitos como super-heróis e superequipes. A ideia é pegar personagens de histórias de época, dar força total a seus poderes e depois fazê-los trabalhar juntos, geralmente combatendo ameaças da mesma ficção de época.

As histórias de “cavaleiros extraordinários” podem ser bastante modernas em suas posições e sensibilidades, embora também possam apresentar a época escolhida de maneira tão verdadeira quanto o público moderno puder aceitar. (Códigos de honra de autênticos do período são uma coisa; comportamentos raciais autênticos do período são outra.) Eles também podem apresentar muitas “retrotecnologias” e ideias científicas, e podem se basear fortemente no gênero “steampunk” (veja *GURPS Steampunk*).

Supers Cósmicos

Muitas histórias de HQs clássicas de super-heróis envolvem personagens muito poderosos. Essas conspirações podem envolver ameaças ao mundo inteiro (ou ao universo), guerras interestelares e encontros com seres verdadeiramente divinos. É possível conduzir uma campanha inteira nesse nível. Os exemplos incluem histórias da Marvel Comics envolvendo Adam Warlock e Capitão Marvel e as histórias “Novos Deuses” da DC Comics.

Os supers “cósmicos” podem ser puramente aventureiros, mas geralmente são terríveis de alguma maneira; o universo possui grandes perigos e os vilões de nível cósmico podem ser incrivelmente poderosos. Até os heróis cósmicos mais nobres podem parecer bastante desapegados das preocupações humanas da maioria dos supers de HQs clássicas; afinal, eles têm mundos inteiros com os quais se preocupar.

Esse subgênero pode se sobrepor à fantasia mítica “Contos dos Deuses” (pág. 204) e à abordagem dos Poderes Secretos “Céu vs. Inferno” (pág. 215). Como nesses casos, as histórias geralmente envolvem visitas a uma Terra de aparência comum, cujos habitantes permanecem ignorantes sobre as grandes lutas que ocorrem no universo mais amplo.

Supers Pós-Modernos

As histórias de super-heróis “pós-modernas” são criadas por escritores que conhecem as convenções formais do estilo dos quadrinhos e brincam com suas consequências.

Na versão mais simples, os super-humanos pelo menos *tentam* seguir uma versão das convenções típicas das HQs clássicas — mas o universo se mostra



implacavelmente pouco solidário, resultando em dramas de ideais contra a dura realidade. Os supers “lógicos” geralmente têm poderes muito limitados ou são apenas humanos bem treinados. Super-heróis mais típicos podem achar que mesmo os maiores poderes os deixam com fraquezas e pontos cegos. Na verdade, os super-heróis podem ser *fabricados* por facções cínicas que escondem seus esquemas sinistros sob trajes coloridos e suposições culturais inocentes inspiradas por gerações de quadrinhos.

Alguns supers abandonam a abordagem essencialmente reativa dos quadrinhos tradicionais. Em vez de esperar que coisas ruins aconteçam, eles se propuseram a tornar o mundo um lugar melhor. Isso geralmente termina em lágrimas, ou pelo menos transforma os heróis em manipuladores cruéis, mas alguns escritores sugerem que heróis proativos realmente fariam mais o bem. O *Esquadrão Supre-*

mo de Mark Gruenwald e *Watchmen* de Alan Moore são exemplos clássicos desse tipo de pós-modernismo; mais recentemente, *Authority* explora outros ângulos.

Em uma história mais irônica ou bizarra, os super-heróis podem estar cientes de que estão vivendo sob regras peculiares e até fazer referências irreverentes sobre o fato. Os heróis podem dizer que são *obrigados* a lutar um com o outro quando se conhecem, mesmo que saibam que estão do mesmo lado (um clichê de quadrinhos criado principalmente para ilustrar uma comparação de dois heróis populares). Ou eles podem comentar o quão estranho é que ninguém nunca os reconheça, apesar do pequeno tamanho de suas máscaras. Por si só, isso é simplesmente uma piada, mas a ideia pode ser ampliada à medida que os protagonistas investigam a verdadeira natureza de sua realidade aparentemente artificial. As séries recentes de quadrinhos, como *Marvels* e *Powers*, analisaram os “universos de super-heróis” do ponto de vista das pessoas comuns — repórteres da imprensa, policiais e assim por diante — vivendo nas sombras desses semideuses peculiares.

Os personagens podem acabar explorando diferentes aspectos de seu mundo, encontrando diferentes regras e convenções, assim como quadrinhos diferentes ambientados no mesmo “universo de super-heróis” podem ter estilos e atmosferas distintos. Eles podem combater ameaças que distorcem a realidade (*Patrulha do Destino*) ou se perguntar quem se beneficia da artificialidade de seu mundo (*Planetary*). Os super-humanos “pós-modernos” frequentemente evitam convenções super-heroicas “mais boas”, como máscaras acanhadas, mantos pesados, codinomes frívolos ou identidades secretas insustentáveis.

Superanimais dos Desenhos Animados

As primeiras histórias com animais falantes superpoderosos eram provavelmente desenhos de animais antropomórficos que parodiavam os quadrinhos. Mais recentemente, algumas histórias de super-heróis “peludos” levaram a ideia mais a sério, usando a forma animal dos protagonistas como um dispositivo de distanciamento, uma maneira de tornar os personagens ainda mais diferentes da humanidade mundana.

Uma campanha de “superpeludos” pode ser jogada puramente como um jogo HQs clássicas de super-heróis, no qual as pessoas sob as máscaras são gatos, cães, coelhos e tartarugas... ou pode enfatizar a natureza não-humana de até mesmo personagens não-supers, dando aos animais falantes “comuns”, modificadores a seus atributos, sentidos ampliados e inimizades “raciais” (cães brigam com gatos, lobos comem porcos).

CONVENÇÕES DO GÊNERO SUPERS

O supers de HQs clássicas é um gênero muito formalizado, com muitas convenções que têm mais a ver com marketing de quadrinhos do que com a lógica interna. Dito isso, qualquer campanha de supers pode eliminar algumas das características padrão, e alguns subgêneros o fazem deliberadamente. Se muitas convenções são descartadas, no entanto, ele deixa de ser um jogo de supers como a maioria das pessoas conhece.

Identities Secretas

O herói tradicional das HQs clássicas é um combatente freelancer idealista, com um emprego cotidiano. Para proteger seus amigos e familiares (e sua privacidade), ele adota uma identidade dupla, combatendo o crime com um traje e um codinome, e depois realiza mudanças rápidas para retornar à sua vida mundana e nome comum. A personalidade “civil” do herói costuma ser educada e até mesmo covarde. Isso ajuda a camuflar a verdade e reflete uma tendência heroica de alguém não se gabar do próprio poder — mas também faz dos super-heróis uma fantasia mais atraente para adolescentes pouco atraentes e oprimidos.

Identities secretas *não* são uma regra universal, mesmo nas HQs clássicas de super-heróis; alguns deles são celebridades ou vivem vidas calmas, mas não muito secretas. Ainda assim, a ideia é bastante difundida.

Máscaras e Trajes

Uma identidade secreta não vai durar muito se o herói parecer o mesmo em ambos os disfarces, então os super-heróis geralmente usam máscaras. Estas são tipicamente e bizarramente pequenas e insuficientes (às vezes nada além de um par de óculos!) — apesar do que, mesmo um parente de um super-herói geralmente não o reconhecerá no traje. De fato, alguns se dão bem por anos sem usar nenhuma máscara.

Para supers sem identidade secreta, um traje pode parecer um exagero sem sentido, mas, na verdade, algum tipo de roupa especial pode ser inteiramente lógico. Qualquer pessoa que se envolva em combate que dependa do corpo desejará roupas leves, e um traje reconhecível ajudará um herói a explorar uma reputação de boas ações e eficiência, ou um vilão a intimidar vítimas com sua reputação de mal. Os trajes também podem incorporar coletes à prova de balas (embora na maioria dos quadrinhos



pareça muito pequeno para isso) ou acessórios, enquanto as cores escuras podem ajudar na discrição. Alguns heróis veem seus trajes como uniformes, deixando clara a sua aliança; alguns se tornam símbolos vivos de uma nação ou causa e usam roupas escandalosas baseadas em bandeiras.

Capas e mantos, uma característica tradicional do super-heróismo, tem sido objeto de muita dúvida nos últimos anos. Eles parecem elegantes, certamente, e podem tornar os usuários mais intimidantes se enfeitados de forma extravagante, mas também têm o potencial claro de causar muitos problemas práticos, como ficar presas em portas, presas em máquinas e assim por diante. A presença ou ausência de mantos pode ser um marcador sutil do nível “sabor de HQs clássicas de super-heróis” de um cenário.

Os Mestres podem até declarar que “Pode usar uma capa sem acidentes tolos” é uma peculiaridade do **GURPS** (assim como a capacidade de correr confortavelmente em sapatos de salto alto; na verdade, algumas roupas de supers femininas desafiam o bom senso em vários aspectos). Mestres generosos podem permitir que um bônus de +1 influencie as habilidades quando o PdJ pode usar a capa para parecer imponente — e, é claro, ela *pode* ser usada em combate com a perícia Capa, embora poucos supers pareçam se preocupar com isso.

Super Nomes

Uma identidade secundária também implica um segundo nome, mas os “super nomes” vão além disso. Eles são uma marca comercial pessoal, algo para os humanos comuns falarem com admiração ou medo, e muitas vezes dão uma boa ideia sobre o que o personagem pode fazer. Como os trajes, eles podem indicar identificação com alguma nação ou causa. Eles também podem rotulados em um super não identificado por repórteres sensacionalistas, ou cuidadosamente selecionados por algum patrocinador calculista do governo ou de uma corporação.

Controle de Armas

As armas aparecem em histórias de super-heróis, e não apenas nas mãos de criminosos e policiais comuns — mas a maioria dos super-heróis não as carrega. Muitos não precisam, mas, em alguns casos, ter uma arma de apoio para usar menos poderes orientados para o combate parece apenas lógico. Mesmo assim, as armas tendem a ser limitadas a personagens vigilantes ou paramilitares.

Há várias razões para isso. Primeiro, as armas são claramente letais e os heróis idealistas que se recusam a matar não podem usá-las sem risco. Segundo, elas são difíceis de disfarçar, são proibidas em muitos lugares e parecem inapropriadas para as identidades secretas de muitos heróis... alguém que vagueia

Equipamentos Menores

Mesmo pessoas com habilidades inatas costumam ter um ou dois equipamentos menores, ou mesmo implantes cibernéticos. Alguns são inventores talentosos por si só, enquanto outros recebem dispositivos úteis de aliados supercientistas ou agências parceiras. Os rádios que toda uma equipe usa, é um exemplo habitual.

Isso pode funcionar bem em jogos. Um ou dois equipamentos podem ajudar a distinguir um personagem de outro com poderes semelhantes, e também podem preencher alguns requisitos práticos que não são cobertos pelos poderes inatos do PdJ. Um telepata pode usar armadura corporal, dando-lhe uma melhor chance de sobrevivência se for pego em tiroteios, enquanto um brigão com resistência e força sobre-humanas pode usar um dispositivo de voo para acompanhar seus aliados com mais liberdade de deslocamento.

em trajes civis com uma será notado mais cedo ou mais tarde, e então gerará comentários, se não coisa pior. (Os “vilões temáticos” excêntricos que carregam invenções estranhas em vez de armas também podem às vezes ganhar o benefício da surpresa.) Os poderes inatos têm muito menos probabilidade de serem detectados, por isso é provavelmente melhor confiar neles se o herói os possuir. Se o PdJ for um membro de uma minoria perseguida, seja um grupo étnico ou mutantes superpoderosos, uma arma também poderá causar mais problemas, e o herói pode preferir parecer o mais inofensivo possível: “Meus poderes são um acidente — mas eu escolhi não portar armas”. Treinar para uma ter uma real competência com uma arma também pode distrair as pessoas que estão aprendendo a usar poderes mais importantes.

Finalmente, no mundo do combate ao crime urbano, que é a principal arena da história dos super-heróis, as armas são a marca do criminoso — “o inimigo”. Os policiais ficam armados, mas precisam combater o crime sem o benefício dos superpoderes. Os heróis não têm essa desvantagem.

ORIGENS DOS SUPERS

A diversidade dos poderes nas histórias de super-heróis se reflete na diversidade de suas origens. De fato, a “história de origem” é uma característica muito discutida do gênero. Ele pode definir o tom para toda a carreira de um super: ele é um praticante de ciência ou conhecimento estranho, sortudo, azarado, o peão ingênuo de uma facção manipuladora, ou apenas

dedicado? Sua origem também pode envolver alguém que depois se torna um Inimigo de longa data (e que pode até ganhar poderes ao mesmo tempo), ou um Dependente importante. Revisões posteriores importantes podem revisitar essa origem, revelando que não foi um acidente, afinal, ou que alguém com um papel aparentemente menor na história foi realmente muito mais significativo.

Se os superpoderes devem permanecer especiais, as origens do poder devem ser raras e difíceis, ou até impossíveis de reproduzir. Às vezes, acontece que um acidente de laboratório realmente desencadeou genes mutantes ou que um ser cósmico interveio secretamente. Alguns poderes podem ser adquiridos por treinamento intensivo, mas isso requer um alto grau de talento natural e anos de estudo. Como alternativa, o super-humano pode ter sido sequestrado por alienígenas adeptos de experimentos que optam por não explicar seus motivos.

Acidentes

Origens acidentais, geralmente envolvendo laboratórios científicos ou grandes fontes de energia, são talvez as mais comuns, embora possam ter se tornado um pouco menos populares nos últimos anos, à medida que o peso da implausibilidade se tornou cada vez mais óbvio. Em alguns casos, o “acidente” envolve uma tentativa de induzir poderes que superam os sonhos de qualquer um, mas com efeitos colaterais radicais (como transformar o sujeito em um vilão megalomaniaco) que tornam improvável que se repita. Talvez algum objeto ou substância alienígena estivesse presente, ou o herói fosse singularmente suscetível, ou o

segredo principal fosse conhecido por apenas uma pessoa que posteriormente morreu.

As histórias de origem acidental são tipicamente associadas à ciência “de ponta” da época. Nos anos 1930 e 194, os supers obtiveram seus poderes com produtos químicos; nos anos 1950, 1960 e 1970, era radiação; nos anos 1980, era “cibernético”; mais recentemente, tem sido engenharia genética ou nanotecnologia. (Veja a mudança na origem do Homem-Aranha da história em quadrinhos original para os filmes recentes.)

Superpoderes à Venda

Se superpoderes podem ser concedidos por processos identificáveis, pesquisadores científicos os recriarão, mais cedo ou mais tarde. Pode demorar um pouco, e os tratamentos resultantes podem ser caros e não confiáveis, mas é uma consequência lógica. Da mesma forma, os engenheiros podem construir “trajes de batalha” que tornem o usuário efetivamente com superpoderes.

Tais tratamentos geralmente devem ser mantidos raros e caros. Se custa, digamos, \$10.000.000 para a aquisição de superpoderes, um pequeno número de industriais milionários, aristocratas e ditadores do terceiro mundo pode estar interessado — embora se lhes disserem que causará muita dor, e a natureza e a confiabilidade dos resultados não podem ser garantidas, a maioria provavelmente gastará seu dinheiro em outra coisa. No entanto, alguns podem oferecer a opção a um ou dois guarda-costas confiáveis, assim como muitos governos e algumas grandes empresas sem dúvida adquiririam alguns superagentes confiáveis.

Às vezes, esse “processo de criar poderes” é mais barato, mas altamente não confiável, com efeitos colaterais terríveis, como uma vida útil reduzida ou uma alta proporção de falhas letais. Se esses problemas forem conhecidos publicamente, apenas fanáticos obcecados buscarão poderes. Em outros casos, organizações cruéis e senhores do crime podem adquirir pequenos exércitos de supercapangas enganados.

Os trajes de batalha são logicamente mais difíceis de manter raros — é da natureza da tecnologia moderna ser produzida em massa — mas eles podem ter que serem fabricados à mão com enormes custos por engenheiros geniais, e operado por usuários altamente qualificados que entendem seus meandros estranhos.

Dr. Evil: Scott, eu quero que você conheça o inimigo do papai, Austin Powers.

Scott Evil: Você o está alimentando? Por quê você apenas não o mata?

Dr. Evil: Eu tenho uma ideia bem melhor. Eu vou colocar ele em uma situação de fácil escapada, envolvendo uma morte bem elaborada e exótica.

Scott Evil: Você não irá nem assistir? Eles podem fugir!

Dr. Evil: Não, não, não. Vou deixá-los sozinhos e sem observar eles morrendo. Eu vou apenas assumir que tudo sairá como planejado... O que foi?

– Austin Powers: Um Agente Nada Discreto

Diálogo

Super-heróis são grandes conversadores. Isso é necessário nos quadrinhos, porque permite que os escritores transmitam informações difíceis de serem representadas graficamente, mas também fazem parte da personalidade de muitos heróis — e o discurso em questão assume a forma de proclamações idealistas, votos obsessivos ou espirituosos que levam vilões a um enfurecimento que os distraem. Enquanto isso, os vilões são frequentemente pecadores incorrigíveis, a ponto de um vilão de poucas palavras, que apenas faz ameaças que consiga cumprir, parece ainda mais sinistro por sua restrição.

Em todos os quadrinhos, menos nos mais realistas de escritores mais cuidadosos, os heróis parecem capazes de fazer um discurso com várias frases no tempo que leva para dar um soco. Os Mestres que conduzem jogos baseados

HQs clássicas de super-heróis devem respeitar esta convenção; se um jogador aparecer uma boa frase heroica, não diga que ele não teria tempo para dizer aquilo. No entanto, a super verbosidade só vai até aí; se uma fala exceder o tamanho que caberia em um balãozinho de fala em um quadrinho, ela *poderá* ser interrompida pelos eventos.

Alguns supers com poderes relativamente sutis, como a capacidade de absorver a energia dos ataques de outras pessoas e usá-la para si mesmos, até fazem questão de se gabar de suas habilidades... quando eles certamente se dariam melhor ficando quietos e explorando o elemento surpresa que seguiria. Os Mestres podem optar por permitir que os usuários tomem a limitação Visível (pág. 112) quando um poder não for *realmente* visível, mas a vanglória e o comportamento do personagem tornam seus efeitos óbvios de qualquer maneira.

A Morte Não é Confiável

Os roteiristas de quadrinhos raramente resistem à tentação de trazer de volta um personagem interessante para outra história — mesmo depois que ele supostamente morreu. (Certamente, matar um herói popular é comercialmente imprudente!) A morte é notoriamente impermanente no gênero; qualquer tipo de cláusula justificadora pode ser e já foi usada, da magia à clonagem, e até “eu melhorei”. Os vilões *muito raramente* morrem “em cena”; mesmo que eles não deem a cara por um tempo, a possibilidade de seu envolvimento pode aparecer em tramas intermediárias.

Nos jogos, os PdMs e os PdJs podem ter a opção de gastar pontos de personagem bônus para modificar os resultados dos dados (pág. MB347) — e devem ter muitas reservas para garantir que sejam bem-sucedidas nos testes de HT para evitar a morte e outros testes para escapar dos problemas fatais. Os personagens principais também podem ter permissão para comprar vários níveis de Duro de Matar (pág. MB56) com a mínima ou nenhuma justificativa.

Terra, a Encruzilhada Cósmica

Embora as histórias de superação geralmente aceitem a cosmologia moderna, tornando a Terra um corpo muito pequeno em um universo muito grande, elas também tendem a tratar nosso mundo como algo importante. Por um lado, costuma-se dizer que a humanidade produz um número muito maior de variedade de seres superpoderosos do que qualquer raça alienígena; temos “genes instáveis” ou somos o produto de uma fusão com uma super raça antiga. Enquanto muitos alienígenas têm algum tipo de poder, eles tendem a

História Alternativa e Supers

Histórias alternativas são um tema ocasional de histórias de super-heróis (como praticamente todos os outros conceitos encontrados em FC ou fantasia). As linhas principais dos grandes editores de quadrinhos já estão definidas no que são, na prática, histórias alternativas semelhantes às nossas, mas com supers. No entanto, algumas histórias levam os protagonistas a outras alternativas (geralmente, mas nem sempre com superseres) ou apresentam enredos de viagem no tempo em que os heróis lutam para evitar divergências históricas. Geralmente, supõe-se que haja múltiplos inteiros com inúmeras cronologias paralelas, ou pelo menos vários futuros potenciais, ao lado do cenário principal.

Algumas histórias “pós-modernas” de super-heróis, como *Watchmen*, de Alan Moore, levaram o conceito de “história alternativa” mais a sério, explorando as consequências históricas e ramificações da existência de superpoderes, tornando-se histórias sobre a história alternativa rigorosamente elaboradas no processo.

Supers e Mundos Infinitos

Embora o **GURPS Mundos Infinitos** não descreva especificamente nenhum mundo em que existam super-heróis, alguns desses mundos certamente estão por lá. Talvez eles ainda não tenham sido descobertos, ou talvez a Infinity esteja apenas mantendo-os em segredo.

Na melhor das hipóteses, uma cronologia semelhante à Linha-Base poderia ter uma pegada de vigilantismo freelance e atividade criminosa extravagante. “Mundos supers” mais espetaculares podem variar de ambientes friamente lógicos com “talentos instintivos”, que são em sua maioria cooptados por governos e outras grandes organizações, mas ocasionalmente com figuras estranhas aparecendo em trajes, a universos de “HQs clássicas de super-heróis” com vários tipos de poderes, ciência estranha e uma tendência estranha de heróis trajados colidindo com vilões de poder semelhante enquanto patrulham. Uma “cronologia de super-herói” pode até ser um *multiverso de bolso* (pág. MB529) ou um *arrecife* (descrito em **GURPS Mundos Infinitos**), com vários reinos paradimensionais secundários cheios de seres sobrenaturais e frequentes tremores de realidade causando “erros de continuidade” e explicando como a história poderia ser tão cheias de fenômenos exóticos sem que eles pareçam mudar muito de rumo.

A Infinity Ilimitada pode tomar para si um paralelo de supers vigilantes durante suas missões (a DIATE pode vê-lo como um bom campo de recrutamento). Mesmo um supermundo lógico/pós-modernista seria classificado como uma preocupação *relativamente* menor — a menos que qualquer ser com poderes parecesse um saltador de mundos; nesse caso, eles seriam observados cuidadosamente. Os mundos de HQs clássicas de super-heróis pareceriam mais ameaçadores, simplesmente por causa de sua imprevisibilidade; o turismo provavelmente seria banido, apesar das longas filas de fãs de quadrinhos insistentes, porque o Segredo da Infinity não sobreviveria cinco minutos diante de telepatas e superciência. O contato direto da Linha-Base dificilmente causaria uma agitação nesse cenário (“Mundos Paralelos? Sim, nós sabemos da ideia. Receio que não posso dizer muito sobre suas roupas”), mas a Infinity realmente não quer supervilões soltos ao longo das cronologias.

Um “mundo de supers” poderia até ser construído em torno dos resultados de viagens transdimensionais descontroladas, em uma cronologia com fácil acesso à outras (por exemplo, em uma estrada dimensional) onde o sigilo da Infinity havia falhado. Com membros da Cabala jogando seus jogos sutis, seres sobrenaturais entrando e saindo, superciência importada de Gernsback e Califa, nazistas do Reich-5, servos de dragões de Serpe, deuses renegados de Oricalco e “super agentes” PIs tentando desesperadamente controlar os danos, as coisas podem ficar tão clássicas quanto qualquer história em quadrinhos.

ser relativamente menores e comuns a todos os membros de sua espécie.

Além disso, a Terra pode ser algum tipo de “nexo cósmico”. Sua posição pode ser significativa em termos de fronteiras políticas galácticas ou rotas de viagem no hiperespaço; também pode ser o local de muitos portais para outros universos ou uma fraqueza na estrutura da realidade, tornando-a importante para muitos seres extradimensionais. Isso, por sua vez, a torna o lar natural para feitiçeiros guardiões da realidade e afins.

TIPOS DE SUPERS

Os escritores de quadrinhos tentam tornar cada super-herói e vilões únicos. Eles nem sempre são bem-sucedidos — certas habilidades (voo, superforça, perícia em artes marciais) são comuns — mas quem cria super-heróis deve pelo menos tentar diferenciá-los. Ainda assim, existem vários tipos na prateleira:

Supernormais

Alguns supers são, em um sentido amplo, seres humanos normais, treinados ou armados até os limites da plausibilidade e muito além. Tais supernormais podem ser muito poderosos, especialmente se fizerem uso de tecnologia avançada e ciência estranha. Armaduras de poder super-heróicas (como a armadura do Homem de Ferro) podem conceder poderes iguais aos “inatos” de muitos supers, enquanto dispositivos alienígenas podem ser tão poderosos que se assemelham a magia mítica (como nos anéis dos Lanternas Verdes). Embora essas coisas não representem poderes *inatos*, elas podem ser definidas usando as regras de poderes e as limitações relacionadas a instrumentos (págs. MB116–117).

Outros supernormais — principalmente o Batman — não se preocupam com essas coisas. A maioria deles ainda prova que um ser humano altamente competente, com as ferramentas certas e algumas perícias cinematográficas, pode se manter entre os “supers”.

Mágicos

Em certo sentido, a maioria dos mágicos é apenas um tipo de supernormal, usando treinamento e conhecimento para elevá-los além da humanidade. No entanto, os impressionantes poderes e efeitos que eles exercem justificam uma categoria própria.

Enquanto alguns mágicos de quadrinhos usam apenas seu conhecimento e treinamento, outros — provavelmente a maioria — têm um ou dois dispositivos mágicos, apenas para simplificar algumas tarefas (como o “manto de levitação” do Doutor Estranho) e para evitar que eles tenham que operar muitas mágicas de uma só vez. Alguns têm artefatos que aumentam o poder, enquanto outros podem estar associados a seres divinos (como o poderoso “senhor da ordem” vinculado ao capacete do Senhor Destino).

A maioria dos mágicos dos quadrinhos são humanos “normais”, deixando de lado seu treinamento mágico, mas alguns podem ser mutantes ou alienígenas, ou, como Merlin no mito arturiano, têm ascendência sobrenatural (explicando seu excepcional talento mágico). Em alguns casos, seres totalmente sobrenaturais dependem principalmente de habilidades treinadas, o que significa que funcionam como mágicos, embora também possam ter algumas vantagens sobrenaturais inatas.

Super-Humanos

Outros supers são bastante humanos, mas adquiriram poderes sérios. Há, é claro, uma grande variedade.

Übermenschen estão no limite da humanidade normal, mas foram elevados um nível além por meio de treinamento sobrenatural, criação cuidadosa ou superciência (como o soro que produziu o Capitão América). Eles geralmente têm atributos físicos em níveis ligeiramente sobre-humanos, e mentes tão refinadas quanto seus corpos. A diferença entre eles e os supernormais é pequena; embora geralmente não possuam poderes, os *übermenschen* podem adicionar um ou dois truques à sua variedade de habilidades, como sentidos sobre-humanos (como o Demolidor da Marvel Comics).

Seres humanos cientificamente modificados ganham poderes de algo que saiu de um laboratório (como a aranha que mordeu o Homem-Aranha), ou como efeito colateral de outras pesquisas científicas (como o incidente espacial que criou o Quarteto Fantástico). Veja *Origens dos Supers* (pág. 227) para obter mais informações sobre este tópico.

Mutantes são semelhantes aos humanos cientificamente modificados, mas a mudança foi antes de nascer; seus poderes vêm de seus genes. O sucesso dos quadrinhos e dos spin-offs dos *X-Men* tornou esse um tipo popular. Os mutantes podem simplesmente ter sido submetidos a radiação ou outros mutagênicos no útero — tornando os supermutantes um efeito colateral das modernas energia nuclear, ou poluição industrial — mas para explicar a razão de haver uma ampla gama de mutações humanas, em sua maioria benéficas, o cenário pode apresentar manipulações genéticas alienígenas em um passado distante, que teria deixado muitos poderes latentes no genoma humano. Os quadrinhos frequentemente descrevem os mutantes como uma minoria perseguida, embora seus perseguidores pareçam curiosamente tolerantes vítimas de alienígenas ou de acidentes de laboratório com poderes bem semelhantes.

Ciborgues são “cientificamente alterados” — mas em um nível físico geral, com membros mecânicos para maior força e velocidade, órgãos artificiais para durabilidade, armaduras e armas incorporadas, sensores especiais e assim por diante. Geralmente, esse é um tratamento experimental para alguém que sofreu um acidente trágico, mas alguns superciborgues são produtos voluntários de uma superciência rara e muito avançada (possivelmente aliení-

gena). Os recursos do ciborgues podem ser óbvios e chamativos (de maneira refulgente, altamente tecnológica e estilosa) ou disfarçados. Embora seja necessária uma extensa “ciborguização” de alto poder para produzir um verdadeiro super-humano, alguns supers combinam implantes com treinamento avançado ou outros poderes (como Wolverine, com seu esqueleto metálico).

Seres humanos magicamente modificados são outros semelhantes ao tipo cientificamente modificado, mas os estímulos que recebem são sobrenaturais, como os artefatos antigos de poder ou as bênçãos (ou maldições) de seres divinos. Eles diferem dos magos por não operarem mágicas ou precisarem de muito conhecimento especial (embora exista margem para uma sobreposição, se os magos operam mágicas permanentes sobre si mesmos, ou se seres humanos modificados magicamente estudam técnicas especiais). Alguns são criados deliberadamente como campeões ou servos de entidades cósmicas. *Mortos-vivos* são uma subcategoria desse tipo, e os mais tradicionais humanos alterados, tendo sido alterados pela morte. Os vampiros cinematográficos, por exemplo, têm uma variedade de truques capazes de desafiar a maioria dos super-heróis.

Não-Humanos

Nem todos os heróis são humanos — alguns nem mesmo se parecem.

Alienígenas aparecem em histórias de super-heróis desde os primórdios, graças ao Super-Homem. Eles podem vir para a Terra como exilados de mundos mortos ou moribundos, pesquisadores ou diplomatas sem barreira ética para se envolver em assuntos locais, policiais interestelares ou rebeldes de culturas alienígenas *hostis*. Muitos parecem extraordinariamente humanos, mas possuem todo tipo de habilidades exóticas (talvez naturais, talvez graças à superciência alienígena); outros são obviamente não-humanos. Alguns têm acesso a tecnologia avançada, variando do impressionante ao divino.

Robôs geralmente são o produto de projetos de superciência que são ainda menos eficazes em reproduzir seus resultados do que aqueles que produzem poderes humanos ou armaduras de poder. Eles são tipicamente humanoídes, mas de uma forma esquisita; tipos heroicos (como o Visão da Marvel) normalmente parecem mais humanos que os vilões robôs (como o criador do Visão, Ultron). A maioria é mais forte que os humanos; muitos exibem uma variedade de outros poderes. A maioria afirma ter dificuldade em compreender as emoções humanas, embora elas normalmente apresentem uma série de motivações, como raiva, lealdade, curiosidade ou paranoia.

Espíritos — seres sobrenaturais intangíveis — costumam aparecer em histó-

Moralidade das HQs Clássicas de Super-Heróis

Os quadrinhos clássicos geralmente são vinculados a um código de ética estrito, garantindo que suas histórias sejam vistas como adequadas para jovens leitores. Isso significa principalmente que os heróis devem ser essencialmente cumpridores da lei (exceto algumas pequenas ofensas e agressões — sempre por uma boa causa), e eles absolutamente não devem matar.

Essa moral rigorosa pode ser a suposição básica em qualquer campanha verdadeira de HQs clássicas de super-heróis, embora os quadrinhos tradicionais modernos sejam flexíveis o suficiente para que um “estranho” cínico e implacável não pareça totalmente deslocado. Da mesma forma, as histórias podem explorar assuntos como sexualidades alternativas sem parecer muito pós-moderno, embora uma verdadeira campanha da Era de Ouro os evite.

A característica principal da moralidade super-heroica, no entanto, é o *comeditamento*. Os super-heróis são poderosos e, embora se sintam obrigados a usar esse poder para o bem, geralmente é aceito que, se o usarem de maneira descontrolada ou indulgente, perderão o contato com sua humanidade essencial e, em algum momento, serão corrompidos. Histórias e campanhas nas quais essa regra não se aplica acabarão explorando as consequências. Pessoas que não têm restrições podem se envolver em uma escalada de corrupção, ou facções podem estar envolvidas em guerras intermináveis — ou elas podem conseguir construir uma utopia, pelo menos segundo sua visão.

rias salpicadas de horror, especialmente porque muitas deles são, de fato, fantasmas anteriormente humanos. Outros podem vir de “reinos espirituais”, como o Céu ou o Inferno, ou ser manifestações de princípios ou aspectos da realidade, como a vegetação da Terra (*Monstro do Pântano*) ou fogo elemental. Eles tipicamente possuem “poderes espirituais” tradicionais, como materialização limitada, capacidade de possuir e controlar seres humanos ou visões cósmicas.

SUPER ANTAGONISTAS

A enorme variedade de poderes e personalidades em um ambiente de superação geralmente se reflete na variedade de problemas e inimigos.

Super Criminosos

O supervilão genérico é, em muitos aspectos, o equivalente do herói genérico, geralmente completo com traje, máscara, codinome, história de sua origem e identidade secreta. No entanto, ele não é motivado por idealismo ou moralidade; ele usa seus poderes para obter lucro, poder ou glória.

Os supervilões variam pelo menos tanto quanto os super-heróis, de triviais e cômicos aos que percorrem estrelas. Nas HQs clássicas de super-heróis, eles parecem bem ameaçadores, mas a maioria parece mais interessada em lucro e diversão do que em matar pessoas. Em subgêneros *mais* realistas, eles podem causar baixas graves, pelo menos a espectadores e personagens menores. (O inimigo do Batman, o Coringa, um brincalhão inofensivo em algumas versões mais antigas, é retratado cometendo vários assassinatos por diversão em quadrinhos modernos mais obscuros.) Os principais vilões são notoriamente difíceis de matar (veja pág. 228), para que eles sempre possam voltar outro dia se eles forem interessantes o suficiente.

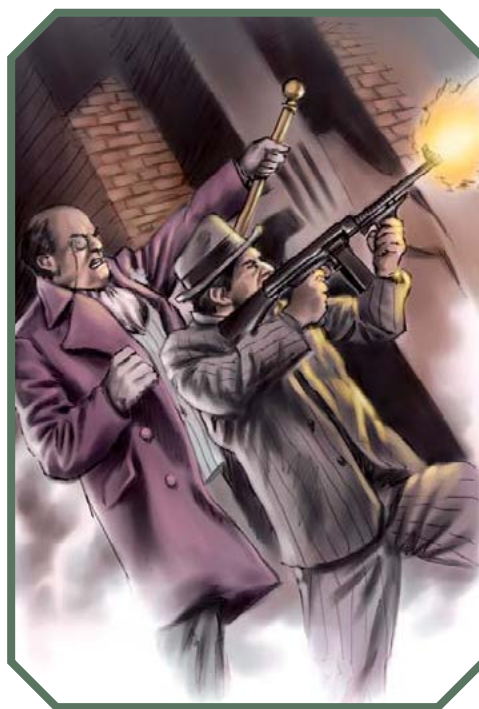
Os supervilões geralmente formam equipes para enfrentar grupos de super-heróis, derrotar um único herói muito difícil ou cometer crimes maiores.

Os problemas em estabelecer comunicação entre criminosos procurados e, em seguida, manter um time de criminosos egocêntricos (muitas vezes loucos) juntos sem se matarem tornariam isso logicamente bastante difícil, mas os vilões das histórias em quadrinhos conseguem — muitas vezes graças aos esforços de um vilão mestre com muita força de vontade, carismático e rico, com recursos e perícias de liderança (ou intimidação).

As autoridades podem construir “superprisões” para manter os supervilões que forem capturados; embora inteiramente lógico, isso pode ter o infeliz efeito colateral de reunir os vilões em uma situação em que eles podem começar a tramar.

Vilões Mestres

Embora quase qualquer supervilão possa tentar tramas a longo prazo, verdadeiros vilões mestres são *bons* nisso. Alguns têm superpoderes próprios e, de fato, podem ser formidáveis em uma luta se provocados (o poder bruto ajuda a manter lacaios na linha), mas outros são humanos normais, embora com inteligência considerável, habilidade estratégica e talvez alguns truques na manga. Alguns nem se incomodam em arrumar trajes ou codinomes, especialmente se forem espertos o suficiente para manter uma fachada de respeitabilidade social.



Lutar contra um vilão mestre normalmente é um projeto a longo prazo, pois eles podem ter muitos alibis, possibilidades de fuga e advogados cinematograficamente eficazes para livrá-los de todas as acusações. Alguns são genuinamente difíceis de identificar, seja por terem trajado identidades secretas ou por viverem como membros legítimos da sociedade e manterem suas atividades ilegais bem ocultas. No entanto, na maioria dos casos, os heróis identificam um vilão mestre rapidamente, mesmo que não consigam pegá-lo ou provar algo no tribunal.

Os vilões mestres também costumam empregar um ou dois guarda-costas ou “assassinos pessoais” empoderados, especialmente se eles próprios não têm poderes ou não gostam de sujar as mãos em combate. Isso torna as lutas “reveladoras”, quando os esquemas do vilão finalmente são desmantelados (por enquanto), muito difíceis.

Crime Organizado

O crime organizado — tradicionalmente sigiloso, bem estabelecido e implacável — pode ser um oponente digno dos super-heróis. Embora os capangas comuns possam não ser oponentes sérios para supers à prova de balas, mesmo em grandes quantidades, os crime organizado pode localizar e atacar os amigos de um herói, corromper a sociedade, escapar de punições e abusar do sistema legal, além de contratar supervilões mercenários para lidar com problemas superpoderosos. Nos jogos de super-heróis, os senhores do crime do alto escalão podem se tornar supervilões, tendo trilhado o caminho até o topo, ou empregado a riqueza de sua organização para adquirir uma vantagem pessoal, digamos, de um cientista sem valores morais. Certamente, muitos chefes da máfia se qualificam como vilões mestres.

Mas uma campanha envolvendo a batalha contra o crime organizado provavelmente consiste em um fluxo constante de brigas e investigações de baixo nível. É um pressuposto implícito da maioria das histórias de super-heróis que *sempre* há mais gangsteres e bandidos de baixo nível prontos para substituir qualquer um que os heróis prenderem, e o suprimento de líderes competentes de gangues é quase tão grande. Jogos focados nesse tópico tendem a ser realistas, não porque é terrivelmente difícil vencer a maioria das batalhas, mas porque a guerra nunca acaba.

Agências do Mal

Uma agência do mal se distingue tipicamente de uma mera gangue de criminosos pelo uso de tecnologia avançada ou, às vezes, de poderes sobrenaturais, e geralmente por ideologias distorcidas, trajes estranhos e planos grandiosos. Muitas agências têm grandes bases secretas bem equipadas. Elas incluem grupos puramente

criminosos cujos objetivos são riqueza e poder mesquinho, mas também radicais políticos (é tradicional ter algumas delas fundadas por ex-nazistas foragidos, embora loucos de todo o espectro político às vezes participem da festa), ninjas e outras seitas de assassinos com estranhas perícias em artes marciais e cultos místicos fanáticos.

Enquanto o agente típico é um ser humano normal, a maioria das agências tem mais alguns reforços exóticos e “líderes de células”, ou pelo menos contrata um ocasional supervilão mercenário. Alguns empregam ou são liderados por cientistas brilhantes, mas perversos, que constroem enormes superarmas, ou místicos insanos que criam um equivalente mágico. Alguns supers podem ter sido fortalecidos ou criados por uma agência do mal no passado, dando à luta uma vantagem pessoal de ambos os lados.

Monstros

Ocasionalmente, os super-heróis lidam com problemas grandes, mas relativamente simples, diretamente dos filmes de monstros: titãs empenhados em esmagar cidades inteiras. Essas criaturas geralmente são grandes demais para serem detidas, mesmo por ataques de super-heróis, e podem até parecer totalmente imunes. Os heróis devem investigar sua natureza para encontrar suas fraquezas. Batalhas com monstros podem, portanto, ser complicadas pela necessidade de realizar pesquisas no meio de um grande desastre, e talvez por vilões oportunistas tentando controlar a criatura ou roubar seu material genético.

Alienígenas

“Vir do espaço” é uma origem clássica para supers de todos os tipos, heróis e vilões, mas alienígenas de poder relativamente baixo, operando em grupos, também podem ser antagonistas eficazes. É provável que eles tenham acesso à tecnologia muito avançada e a habilidades estranhas inatas, e possam ter todas as motivações alienígenas clássicas para a vilania, como conquistar a Terra (ou sequestrar suas mulheres, se forem mais tradicionais do que lógicas). Alguns procuram impedir que a humanidade, com sua capacidade enervante de produzir numerosos seres superpoderosos, saia da galáxia e perturbe o status quo; eles podem tentar conseguir isso conquistando a Terra, destruindo-a ou induzindo a humanidade a combater guerras globais apocalípticas entre si. A maioria dos alienígenas de qua-

drinhos é humanoide, embora alguns sejam visivelmente não-humanos; eles podem ter poderes raciais.

Logicamente, a introdução de raças alienígenas poderosas, com a tecnologia para alcançar a Terra e uma inclinação para conquista, deve fazer uma diferença radical em qualquer mundo de campanha, mas tradicionalmente, supers de HQs clássicas simplesmente não funcionam dessa maneira. Os alienígenas vêm para a Terra, mas mesmo que sejam notados pelo público em geral, eles desaparecem novamente sem que ninguém consiga replicar sua tecnologia ou se preocupe com o que isso prova sobre o lugar da humanidade no universo ou com as implicações comprovadas das viagens MRL para a ciência física. Pode haver alguma menção a relações diplomáticas ou defesas planetárias, mas não muito além disso. Esta é uma convenção das HQs clássicas de super-heróis; explorar implicações mais lógicas dessa tradição poderia transformar um jogo de supers em algo mais espacial ou pós-moderno.

Desastres Naturais

Os super-heróis também podem enfrentar problemas sem nenhuma origem maligna, como terremotos, acidentes aéreos, incêndios ou inundações. As respostas heroicas típicas envolvem limpar os escombros, resgatar pessoas de prédios em chamas ou procurar vítimas usando supersentidos. Essa é uma boa maneira dos heróis criarem uma boa reputação, embora um herói ou anti-herói incompreendido possa ter dificuldade em convencer as pessoas de suas boas intenções.

Embora o socorro a desastres seja uma boa opção para um enredo ocasionalmente discreto, realisticamente, os heróis que se propuseram a enfrentar sistematicamente esses problemas poderiam se ocupar deles 24 horas por dia. Eles salvam *muitas* vidas, mas não têm muitas aventuras reais. Portanto, por uma questão de convenção de gênero, tanto quanto qualquer outra coisa, desastres naturais só devem surgir ocasionalmente.

Incursões Cósmicas

Supers também podem ter que lidar com ameaças bizarras de fora de seu universo, desde invasões demoníacas até tentativas de modificar a estrutura narrativa da realidade. Demônios, conquistadores transdimensionais e os vilões dos PdJs de mundos onde a moral é invertida, todos dariam inimigos perigosos.

As incursões cósmicas normalmente devem ter uma vantagem distintamente estranha e sinistra. No mínimo, os demônios são tradicionalmente desonestos, cruéis e peritos na arte de tentar seus alvos. É fácil torná-los bastante cômicos, mas, na verdade, a presença deles deve tornar os enredos nitidamente horripilantes. O verdadeiro mal cósmico deve ser eterno — e em grande parte imune à mera força física.

Outras ameaças da realidade externa podem ser mais *estranhas*. As Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem podem não ser tão más quanto totalmente desinteressadas na humanidade, e capazes de deixar louco o herói mais forte apenas pelo fato de existir. Outros “forasteiros” podem ter seus próprios códigos morais distintamente não-humanos. Os heróis podem descobrir que no fim, apenas um dos dois universos pode existir, de modo que defender sua própria realidade significa lutar contra seres que estão fazendo o mesmo.

SUPER EQUIPES

Enquanto alguns super-heróis são essencialmente solitários, a ideia da equipe remonta a um longo caminho na história dos quadrinhos, e pode ser muito conveniente nos RPGs.

Tipos de Equipes

As equipes se formam por vários motivos. Em alguns casos, vários heróis compartilham a mesma origem e podem até ser membros da mesma família ou todos estavam trabalhando no mesmo lugar quando algum acidente cósmico lhes deu poderes. Parentes ou colegas de longa data começam com uma base de amizade e confiança e podem se unir para proteção mútua e apoio moral em uma nova e estranha vida.

Outros grupos simplesmente compartilham um trabalho ou obsessão (como o combate ao crime), se reúnem no decorrer desse “trabalho” e reconhecem que compartilhar informações e ter alguém para proteger as pessoas é uma boa ideia. A primeira reunião pode exigir uma coincidência bastante grande, embora se a cidade natal da campanha for atacada por um poderoso vilão ou monstro, vários heróis poderão aparecer de uma só vez. Após o grupo ter uma base estabelecida, outros novos heróis podem se candidatar, ou talvez possam ser rastreados e recrutados.

Um governo nacional ou as Nações Unidas podem decidir patrocinar um grupo, alegando que os heróis farão mais bem se estiverem um pouco mais organizados. A agenda oculta bastante óbvia aqui é que isso também permite que as autoridades estejam de olho neles — talvez até descubram suas identidades secretas — e os enviem contra problemas que preocupam mais as autoridades do que os heróis, mas os heróis podem decidir que isso é um problema que vale a pena risco. Agentes realmente qualificados podem penetrar nas identidades secretas dos heróis antes de recrutá-los. Os agentes éticos podem manter esses segredos, mas grupos mais cruéis podem pressionar pela chantagem para conseguir que os heróis embarquem.

Outras equipes podem ser patrocinadas por corporações (provavelmente para publicidade — aqueles que querem supermercenários não vão atrair muitos heróis) ou mesmo por indivíduos ricos. Apoiar adequadamente uma equipe pode custar *muito* caro, especialmente se no meio do caminho as custas judiciais começarem a ser debitadas, mas a super-riqueza é uma característica dos cenários de supers. Uma variação é a “escola secreta”, dedicada a permitir que os super-heróis controlem e entendam seus poderes mais do que usá-los para combater o mal — embora isso possa ter uma segunda intenção. Embora a superescola arquetípica dos quadrinhos seja uma academia para mutantes (dos títulos “X-Men”), um mosteiro escondido dedicado às artes marciais ou uma antiga escola de magia poderia desempenhar o mesmo papel. Em um mundo em que a superciência está se tornando espetacularmente difundida, uma escola técnica inicialmente inócua para jovens pesquisadores talentosos pode se tornar um centro de super-heroísmo.

Muitas variações são possíveis. Em uma história ambientada em tempos de guerra, os heróis podiam ser facilmente organizados como uma equipe de operações especiais; claro, isso significaria o patrocínio do governo, com um pouco mais de comando e disciplina. Aliás, se superpoderes puderem ser criados deliberadamente, as principais forças armadas o farão, sem dúvida — para relações públicas e como obstáculo, discretamente para fins de pesquisa, ou secretamente para missões clandestinas. Da mesma forma, uma equipe pode começar como uma gangue de supervilões e passar para o lado bom por alguma razão. Eles podem receber perdão em troca de trabalhar para o governo, ajudar a combater uma invasão alienígena e

decidir que eles gostam da popularidade que se segue, ou apenas tentar viver de acordo com algum tipo de ideal de Robin Hood em um ambiente em que a lei seja seriamente corrupta e “nobres foras da lei” são realmente os únicos heróis.

Papéis na Equipe

Um tipo ou estilo específico de superpoder pode determinar o papel de um membro na equipe. Por exemplo, um herói super resistente, capaz de absorver tiros de armas pesadas, daria um “ponta de lança” de combate lógico, enquanto poderes de sombra ou invisibilidade poderia dar um batedor muito eficaz. Embora a variedade de superpoderes seja vasta e muitos heróis tenham habilidades que lhes permitem desempenhar diferentes papéis em momentos diferentes, existem alguns pontos padrão.

Exemplos bem reconhecidos incluem “brutamontes” fortes e resistentes, que

são bons pontas de lança e que podem pelo menos atrasar a maioria dos oponentes ou encobrir retiradas; “lançadores” que fornecem potência de longa distância e que também podem voar, expandindo ainda mais as opções táticas; “velocistas” que fornecem mobilidade e uma variedade de truques subsidiários; “mentalistas” telepáticos que podem subverter ou confundir oponentes e resolver muitos mistérios; especialistas em furtividade (em geral artistas marciais) que podem lidar com muitos problemas que não são suscetíveis à força bruta; e “desenvolvedores”, que geralmente carregam uma variedade de dispositivos, proporcionando flexibilidade à equipe, embora possam ser conhecidos por uma ou duas coisas específicas. Os curandeiros são bem raros nos quadrinhos, embora não sejam totalmente inéditos; consulte a pág. 194 para saber mais sobre os problemas com esse tipo de poder.

Equipes de Vilões

As equipes de supervilões geralmente são estruturadas como os grupos de heróis, com um brutamontes, um especialista em furtividade e assim por diante, mas o equilíbrio psicológico é quase sempre diferente. Em particular, os líderes de vilões geralmente são muito mais poderosos do que seus seguidores, ou pelo menos têm personalidades muito fortes, simplesmente porque precisam convencer um grupo de supercriminosos mal-humorados a obedecer a alguém.

Outros membros da equipe de supervilões das HQs clássicas de super-heróis geralmente se enquadram em uma de quatro categorias. Os *Soldados* estão na equipe por dinheiro e diversão — ou por alguma motivação ideológica não muito forte, se a equipe tiver uma causa. Os soldados não se consideram capazes de liderar — os líderes têm mais trabalho e são alvos maiores — e podem se impressionar com o carisma do líder ou ter um senso básico da ética mercenária. Eles permanecerão felizes enquanto a equipe estiver vencendo, mas provavelmente irão fugir se tudo der errado.

Lacaios, por outro lado, são muito leais. Eles podem exibir complexos de inferioridade ou podem se dedicar à causa da equipe. Líderes gostam de lacaios, mesmo que não possuam poderes úteis. Todo mundo tende a desprezá-los, a menos que sua lealdade alcance verdadeira nobreza. Eles geralmente não têm iniciativa. Robôs programados e espíritos ligados são tipos especiais de lacaios.

O oposto é o *Rebelde*, que cobiça a liderança. Os rebeldes podem ser descarados, argumentando sem parar com o líder, ou reservado; em alguns quadrinhos, suas mentalidades reais são reveladas em frequentes balões de pensamento. O líder pode manter um rebelde na linha através de ameaças e violência, ou o rebelde pode estar disposto a sorrir e esperar. Os heróis podem explorar rebeldes, mas nunca devem confiar neles; os rebeldes podem estar usando os heróis para eliminar o líder.

Por fim, os *Inocentes* provavelmente foram levados à equipe por um líder astuto, talvez depois de uma criação incomumente protegida ou de experiências ruins com “normais” intolerantes. Tradicionalmente, eles podem ser reformulados, talvez até se tornando heróis. No entanto, um inocente que continua sendo um vilão leal apesar de tudo pode ser muito irritante — uma demonstração do terrível carisma do líder ou do poder de um ideal, ou um desafio à idealização da lealdade.

As equipes também têm requisitos que não estão diretamente relacionados aos poderes de um indivíduo, embora os dois possam estar vinculados por estilo ou histórico pessoal. Por exemplo, o comandante de combate pode ser um super soldado com experiência tática e de comando, um telepata com uma boa compreensão da psicologia e a capacidade de enviar instruções claramente no calor da batalha, ou simplesmente uma figura paterna madura e inteligente. Da mesma forma, especialistas em assuntos como tecnologia ou magia geralmente são muito úteis. O “Rosto”, útil ao conduzir investigações ou lidar com a imprensa ou o governo, pode ser um psi sutil, artista marcial que parece um pouco menos estranho e intimidador do que seus colegas quase não-humanos, ou apenas o membro da equipe que gastou alguns pontos em Carisma e Diplomacia.

Táticas de Equipe

Uma vez estabelecida a lista de membros, a equipe pode começar a desenvolver táticas de grupo. Isso geralmente é apresentado como uma vantagem importante, apesar de muitas superlutas parecerem que cada membro enfrenta um oponente individualmente. Ainda assim, pelo menos, os membros da equipe podem aprender os pontos fortes e fracos uns dos outros, permitindo que solicitem a ajuda mais apropriada quando necessário e evitem o uso de ataques de área que machucarão mais o seu lado do que os oponentes. Veja também *Regra Opcional: Ataques Coordenados* (pág. 165) e *Combinação de Poderes* (pág. 170); as superequipes costumam usar essas ideias.

Algumas equipes têm instalações de treinamento específicas e até “salas de perigo” de alta tecnologia que lhes permitem se preparar para situações e inimigos específicos. Outros simplesmente aprendem trabalhando juntos por um período de tempo. As equipes podem desenvolver um “sabor” e um senso de unidade, combinando palavras de código para táticas pré-planejadas e desenvolvendo truques, como um voador rápido agarrando um colega mais lento e movendo-o para onde ele é mais necessário.

Se um grupo treina intensamente, os Mestres podem permitir que seus membros compreham as perícias Liderança ou Tática com especialidades opcionais em “Trabalho em Equipe”. Elas só podem ser usadas em situações em que conhecer a equipe e seus membros oferece uma vantagem significativa, como incluir membros para fazer o melhor uso de seus ataques específicos. Se o grupo incluir membros com quem o

jogador não treinou por muito tempo, use a versão não especializada da perícia (que geralmente implicará um redutor de -2 da especialidade).

Sede e Veículos

Uma equipe precisa de uma sede; reunir-se em locais públicos ou passar o tempo nos apartamentos uns dos outros prejudicará o estilo dos heróis. Grupos com patrocinadores geralmente recebem uma base (um jogo realista/pós-moderno pode apresentar uma instalação em estilo militar), e escolas e similares podem ter edifícios; caso contrário, serão necessários arranjos. Da mesma forma, as equipes podem encontrar um uso para um veículo que possa levá-los em alta velocidade a qualquer lugar na área de operações escolhida.

De fato, a sede da equipe é outra convenção das HQs clássicas de super-heróis bastante implausível. Essas bases são atacadas com bastante frequência nos quadrinhos, e podem até serem danificadas e precisar de reparo entre os problemas, mas esses ataques raramente parecem ameaçar e aterrorizar os vizinhos com uma frequência que pareceria lógica... nem os inimigos costumam rastrear heróis entrando e saindo da base, na tentativa de avaliar a força da equipe ou quebrar a identidade secreta de alguém.

Uma sede grande o suficiente para uma equipe com vários membros será cara, principalmente se estiver localizada em uma grande cidade e tiver boa segurança. Um patrocinador multimilionário, ou um membro da equipe igualmente rico que possa acessar sua riqueza sem pôr em risco sua identidade secreta, será extremamente útil. As bases orbitais ou lunares vistas em alguns quadrinhos implicam recursos *extraordinários*. As instalações frequentemente representadas nos quadrinhos (instalações de treinamento, sistemas de defesa de alta tecnologia, abrigo para veículos) aumentam o custo. Por outro lado, algumas equipes menos formais se saem perfeitamente bem com nada além de uma casa maior que a média de um dos membros.

SUPER AVENTURAS

Histórias de HQs clássicas de super-heróis costumam combater o crime, salvar o mundo e deter vilões — o que facilita aventuras quando o Mestre não consegue pensar em algo mais complicado. Faça com que os heróis encontrem ou aprendam sobre um crime em andamento, provavelmente envolvendo

um supervilão, e permitam que eles o combatam. Uma série de tais crimes pode implicar um vilão mestre operando; uma sequência de eventos um pouco mais complexa pode apontar os PdJs para alguma ameaça de alcance mundial.



Os Mestres podem se inspirar em qualquer coisa, desde realistas programas policiais de TV, a jogos de vigilantes — com alguns heróis altamente competentes assumindo o papel de todo o departamento de polícia — até filmes de James Bond para operações de vilões ou agências do mal. Basta adicionar uma oposição superpoderosa o suficiente para tornar as cenas de luta sérias. Supers de alto poder, especialmente os de inclinação sobrenatural, podem se envolver em enredos inspirados ou baseados na mitologia, combatendo monstros gigantes ou diabos tentadores empenhados em subverter a humanidade.

No entanto, os super-heróis também são famosos por suas vidas pessoais de novelas, e muitos jogadores, familiarizados com o gênero ou apenas ansiosos por mais pontos, sem dúvida terão muitas desvantagens. Os Mestres não devem ter vergonha de explorá-las colocando em risco os dependentes, ameaçando identidades secretas com a exposição e criando dilemas morais. Isso não deve ser levado a um ponto em que os jogadores se sintam desagradavelmente incomodados pelo Mestre, ou que todas as desvantagens que eles compram estão sendo usadas para prejudicar o PdJ — isso não é divertido, e não está no gênero — mas esses pontos de desvantagem devem ser merecidos.

Os enredos também podem girar em torno da natureza dos poderes e de como o mundo vê os heróis em geral. Os governos podem tentar controlar esses “arsenais ambulantes”, os repórteres podem assediá-los, os policiais podem reclamar que são canhões soltos, os membros do público podem se preocupar com suas atitudes e com a natureza pouco humana, e os supervilões podem tentar subvertê-los. Parte do objetivo do gênero supers é que o poder tem um preço — não apenas a responsabilidade de entrar em superlutas, mas a dificuldade de manter contato com a humanidade.

GLOSSÁRIO

O **GURPS Poderes** usa o seguinte vocabulário para discutir dons sobre-humanos. Vários termos encontrados em outras partes do **GURPS** obtêm definições mais específicas aqui — leia com atenção!

ampliação: Um recurso extra adicionado a uma vantagem. Isso aumenta o custo em pontos da vantagem em uma porcentagem.

ampliação temporária: Um único uso de uma ampliação, comprada com PF igual a uma proeza. Veja pág. 172.

antipoder: Poder, tecnologia de superciência ou fenômeno natural que bloqueia ou anula especificamente um poder específico ou uma fonte inteira. Veja pág. 20.

Aparar com Poder: Defesa ativa com uma habilidade de ataque que tenta enfraquecer ou interromper um ataque, desviando-o ou derrubando-o. Veja pág. 167.

Ataque Coordenado: Uma tática de combate que permite que vários lutadores ataquem um único alvo com mais eficiência. Veja pág. 165.

ativada ou desativada à vontade: Descreve uma habilidade com efeitos contínuos que o usuário pode ativar e desativar conscientemente. Veja pág. 153.

Bloqueio com Poder: Uma defesa ativa que concentra uma habilidade defensiva para melhorar o efeito, correndo o risco de não ter efeito em uma falha. Veja pág. 168.

característica variante: Uma vantagem redesenhada que funciona em uma situação radicalmente diferente da original, mas compartilha sua mecânica de jogo e custo em pontos. As diferenças equivalem a efeitos especiais. Veja pág. 113.

contramedida mundana: Um item ou condição comum que acidentalmente bloqueia ou anula um poder. Veja pág. 20.

defesa com poder: Qualquer tentativa ativa de usar um poder para evitar um ataque; veja *Aparar com Poder*, *Bloqueio com Poder*, e *Esquiva com Poder*.

defesa de cancelamento: Uma defesa que interrompe um ataque cancelando sua fonte. Veja pág. 11.

defesa de desvio: Uma defesa que interrompe um ataque canalizando a energia recebida. Veja pág. 11.

defesa obstrutiva: Uma defesa que interrompe um ataque ao interpor uma barreira. Veja pág. 11.

desvantagem exigida: Uma desvantagem — geralmente uma desvantagem mental autoimposta — que qualquer pessoa que possua um poder específico deve assumir. Violar as restrições da desvantagem custa ao usuário o acesso ao seu poder. Veja pág. 21.



efeito contínuo: Qualquer efeito de uma habilidade que perdure após a ativação inicial sem exigir um novo uso da habilidade.

efeito especial: Qualquer recurso que diferencie uma habilidade da vantagem subjacente sem afetar o custo em pontos — geralmente porque é cosmética ou porque o Mestre sente que não é uma desvantagem ou benefício geral. Veja pág. 113.

energias canalizadas: Qualquer fonte de energia externa ao usuário da energia. Veja pág. 24.

esforço adicional: Gastar PF para obter maior efeito ou NH com uma habilidade. Veja pág. 160.

Esquiva com Poder: Uma defesa ativa com uma habilidade de movimento ou transformação física que tira o defensor do caminho do ataque. Veja pág. 167.

foco: A força ou substância que um poder manipula, ou o conceito abstrato que ele envolve. Veja pág. 7.

fonte: A força motriz ou energia paranormal que, em última análise, produz um poder ou conjunto de poderes. Exemplos incluem *biológica*, *chi*, *cósmica*, *divina*, *elemental*, *espiritual*, *mágica*, *natureza*, *psíquica*, e *super*. Não é o mesmo que “origem”.

fonte de energia: Igual à *fonte*.

gestalt: Grupo de psis, em geral telepatas, que estão combinando poderes.

habilidade: Um dom sobre-humano, como a capacidade de voar ou disparar raios. Pode ser uma única vantagem, talvez muito modificada. Pode, ainda, ser *várias* vantagens, sejam empilhadas como partes de uma metacaracterística ou conectadas por Acompanhamento ou Interligação.

habilidade ativa: Uma habilidade que não faz nada até que o usuário opte por usá-la, fazendo uma manobra ou fazendo um teste. Veja pág. 153.

habilidade de ataque: Qualquer habilidade que possa ferir um oponente ou comprometer suas capacidades, na maioria das vezes Ataque Inato, Atribulação, Neutralizar, Retenção, ou Sanguessuga. Muitas vezes abreviado como “ataque”.

habilidade de defesa: Qualquer habilidade que reduz o impacto de um ataque ou risco ambiental. Muitas vezes abreviado para “defesa”.

habilidade de influência mental: Habilidade que manipula ou lê os pensamentos, emoções ou percepções de outras pessoas.

habilidade física: Qualquer habilidade baseada em uma vantagem física ou que exija um teste de ST, DX ou HT. Veja pág. 154.

habilidade instintiva: Habilidade que não faz parte de um poder e não é afetada por regras que se aplicam especificamente a poderes.

habilidade mental: Qualquer habilidade baseada em uma vantagem mental ou que exija um teste de IQ, Vontade ou Per — especialmente se isso ajudar o usuário a se comunicar, reunir informações ou influenciar outras pessoas. Veja pág. 154.

habilidade passiva: Habilidade que se aplica constantemente ou é ativada em resposta a um estímulo sem qualquer contribuição do personagem. O Mestre faz todos os testes necessários. Veja pág. 153.

habilidade predefinida: Uma habilidade usada por alguém que não a tem, por meio de uma modificação de uma habilidade semelhante que ele possui. Essa proeza custa PF. Veja pág. 173.

habilidades alternativas: Uma coleção de habilidades relacionadas que se comportam como uma habilidade única com várias configurações, permitindo que o personagem use apenas uma de cada vez. Veja pág. 11.

limitação: Restrição ao uso de uma vantagem. Isso reduz o custo em pontos da vantagem em uma porcentagem.

metamorfose: Transformação física que altera o tamanho, a forma ou a fisiologia do personagem. Veja pág. 18.

modificador: Uma ampliação ou limitação.

modificador de poder: Um modificador — geralmente uma limitação — compartilhado por todas as habilidades de um poder. Isso sujeita a habilidade às desvantagens e benefícios inerentes ao poder. Veja pág. 20.

origem: A história por trás de como um detentor de poder adquiriu seu poder. Não é o mesmo que “fonte”. Veja pág. 179.

perícia do poder: Uma habilidade que substitui o teste de atributo para usar uma habilidade, mas apenas para certos poderes em algumas configurações. O valor predefinido é o atributo dominante usual com redutor de -6. Veja pág. 162.

poder: Capacidade inata de direcionar uma fonte de energia sobre-humana — interna ou externa — para gerar efeitos diferentes relacionados por um *foco*. Cada efeito corresponde a uma *habilidade*.

poder biológico: Poder com origem do corpo do personagem. Veja pág. 26.

poder cósmico: Um poder que emana da própria criação. Muitas vezes reservado a divindades. Veja pág. 26.

poder da natureza: Um poder que flui do campo de energia da vida ambiental que envolve todos os seres vivos. Veja pág. 28.

poder divino: Um poder concedido por uma divindade. Veja pág. 26.

poder do chi: Poder que brota da “força interior” (*chi*) do personagem. Veja pág. 26.

poder elemental: Um poder que se origina de uma afinidade inata com uma forma específica de matéria ou energia, como um deus do fogo ou o controle do espírito do fogo sobre a chama. Veja pág. 27.

poder espiritual: Um poder que ordena os espíritos a cumprir suas ordens. Veja pág. 27.

poder latente: Um poder que o personagem não pode usar ativamente, seja porque suas habilidades estão adormecidas e, portanto, não percebidas, ou porque ele tem Talento, mas não possui habilidades. Veja pág. 34.



poder mágico: Um poder que utiliza *mana* — a energia sobrenatural do ambiente consumida por magos. Veja pág. 27.

poder moral: Um poder que emana de um grande princípio moral — Bem, Mal, etc. — em um cenário em que essas coisas são forças reais e tangíveis. Veja pág. 28.

poder psíquico: Um poder que brota da mente do usuário. Veja pág. 28.

poderes combinados: Um golpe que permite que vários usuários de poderes relacionados combinem forças para produzir efeitos ampliados. Veja pág. 170.

poderes opostos: Poderes com focos adversos (fogo vs. gelo) ou fontes (Bem vs. Mal). Eles não precisam ser antipoderes, mas geralmente são. Veja pág. 21.

proezas: Uso criativo de uma habilidade, não abordado na descrição da vantagem subjacente ou nas regras normais de uso da vantagem. Veja pág. 170.

psi: O termo genérico para poderes psíquicos ou alguém que os possua.

Reserva de Energia: Um conjunto de PF isolado dos PF mundanos e útil apenas para o pagamento de custos de PF associados a poderes de uma fonte específica. Veja pág. 119.

sempre ativa: Descreve uma capacidade que opera constantemente porque o personagem não pode desativá-la conscientemente. Veja pág. 153.

super: Um herói ou vilão no estilo de quadrinhos com poderes sobre-humanos (mas não necessariamente *superpoderes*).

superciência: Tecnologia que viola as leis da física. Isso pode ser uma fonte de poderes, especialmente os poderes concedidos por invenções. Consulte *Limitações de Instrumentos e Poderes* (pág. 107).

superpoder: Um poder dos “quadrinhos” que concede diversas habilidades sobre-humanas e não tem nenhuma conexão real com magia, espíritos ou outras fontes tradicionais da mitologia, folclore e literatura. Explicações comuns são mutação e ciência estranha. Veja pág. 29.

técnica do poder: Uma técnica que permite ao usuário de uma habilidade recomprar a penalidade por um feito especial com essa habilidade. Veja pág. 162.

Talento: Uma aptidão natural ou aprendida por um poder. Adicione seu nível a todos os testes para usar as habilidades desse poder. Veja pág. 8.

tentativa repetida: A segunda ou mais recente tentativa de usar uma habilidade no mesmo alvo ou em um idêntico após um fracasso inicial. Para certos poderes, isso resulta em um custo de PF e em uma penalidade para usar a habilidade. Veja pág. 159.

transformação física: Qualquer habilidade que permita ao usuário alterar a estrutura ou composição de seu corpo. Veja pág. 17.

transitória: Descreve uma habilidade com efeitos momentâneos que o usuário pode desencadear conscientemente. Veja pág. 153.

transmutação: Uma transformação física que altera a composição do personagem. Veja pág. 19.

uso ativo: Qualquer uso de uma habilidade que exija um esforço deliberado, geralmente uma manobra. Isso descreve todos os usos de habilidades ativas e certos usos de habilidades passivas, principalmente poder de defesa e exceções exigidas nas descrições das vantagens.

ÍNDICE

- À Deriva, limitação, 52.
 Abafador de Mana, vantagem, 39, 187.
 Abençoado, vantagem, 16, 30, 39, 186.
 Abençoar, ampliação, 89.
 Acesso, limitação, 99; *como modificador de poder*, 25; *para magia*, 116.
 Acesso Limitado, limitação, 73.
 Acesso Total à Memória, ampliação, 67.
 Acompanhamento, modificador, 39, 99.
 Acurado, ampliação, 99.
 Adaptação ao Terreno, vantagem, 13, 39-40.
 Aderência, vantagem, 13, 40.
 Afeta a Matéria, ampliação, 99.
 Afeta a Si Mesmo, ampliação, 50.
 Afeta Insustancial, ampliação, 99.
 Afeta Outros, ampliação, 107-108; *em Metamorfose*, 62; *em Encolhimento*, 54.
 Agente de Contato, modificador, 100.
 Agente Sanguíneo, modificador, 100.
 Água, ataques, 137; *poder*, 121.
 Alcance Ampliado, ampliação, 100.
 Alcance Reduzido, limitação, 100.
 Alcance Temporal, ampliação, 108.
 Alcance Transmundial, ampliação, 108.
 Aliados, vantagem, 40.
 Alienígenas, 219, 221-222, 230, 232.
 Alteração Corporal, poder, 121.
 Alteração de Probabilidades, poder, 121.
 Alterar a Realidade, ampliação, 79.
 Altura Máxima, limitação, 46.
 Alvos Múltiplos, ampliação, 69.
 Amaldiçoar, ampliação, 89.
 Ambiental, limitação, 58, 72, 110.
 Ampliações, Novas, 107-109; *temporária*, 172-173; *veja também ampliações específicas*.
 Ampliações Temporárias, 172-173.
 Ampliador de Mana, vantagem, 39, 187.
 Analisador, ampliação, 51.
 Ancorado, limitação, 52-53.
 Anfíbio, vantagem, 13, 40.
 Animação, limitação, 81.
 Animais, alienígenas, 222; *super*, 225; *atualizado*, 211.
 Antecedentes Incomuns, vantagem, 31, 184-186; *ataques*, 138; *FC futurística*, 220; *aventura moderna*, 209; *fantasia mítica*, 204, 207; *psiquismo*, 217; *poderes secretos*, 214; *supers*, 223.
 Antimagia, poder, 122.
 Antipoderes, 20-21, 31-32; *energias canalizadas*, 24; *em jogo*, 155; *mágico*, 122; *moral*, 27; *Neutralizar*, 96; *psíquico*, 28, 122; *Estático*, 11, 94; *super*, 29, 122.
 Antipsi, poder, 122.
 Antissuper, poder, 122-123.
 Aparar com Poder, 167-168.
 Aparar Destrutivo, ampliação, 100, 165.
 Apenas em Emergências, limitação, 100, 156-157.
 Apenas Insustancial, limitação, 110.
 Apenas Toque, limitação, consulte Ataque Corpo a Corpo.
 Aptidão Mágica, vantagem, 29, 130, 187.
 Ar, ataques, 137-138; *poder*, 123.
 Área Seletiva, ampliação, 100, 172.
 Armadura, 145-146.
 Armas de Fogo, 226-227; *veja também Armas de Fogo Embutidas*.
 Armas de Fogo Embutidas, 54, 116, 138; *exemplos* 136-137; *tiros*, 43, 159.
 Arrebatador, vantagem, 13, 41; *concedendo desejos*, 119.
 Arremedo, vantagem, 14, 41, 161, 163.
 Assinatura Discreta, ampliação, 100, 163, 172; *efeitos especiais*, 113.
 Assinatura Inexistente, 100, 163-164, 172; *efeitos especiais*, 113.
 Assombro, vantagem, 82-83.
 Ataque Adicional, vantagem, 42.
 Ataque Constrictivo, vantagem, 42.
 Ataque Coordenado, 165-166.
 Ataque Corpo a Corpo, limitação, 9, 100-101, 164-165.
 Ataque Inato, perícia, 39-40, 42-43, 113, 158, 164; *aparar*, 168.
 Ataque Inato, vantagem, 9, 42-44, 161; *aparar*, 167-168.
 Ataque Surpresa, ampliação, 102, 108.
 Ataques, 9-11, 158; *equilíbrio*, 186; *calibragem*, 117; *elemental*, 137-142; *exemplos*, 136-145; *morte instantânea*, 118; *mental*, 143-144; *venenos*, 144-145; *baseado em ST*, 146; *sobrenatural*, 142-144; *tabelas*, 137, 141, 145; *infalível*, 117; *irrefreável*, 117-118; *usando*, 164-167.
 Ataques por Queimadura de Feixe Concentrado, 113.
 Ataques Sobrenaturais, 142-144.
 Ativa, ampliação, 40.
 Ativada ou Desativada à Vontade, partes do corpo, 10, 18, 66; *ampliação*, 94, 108.
 Atração, ampliação, 45.
 Atração/Repulsão, limitação, 81.
 Atraso, limitação, 101.
 Atribulação, vantagem, 9, 44-46; *como contramedida*, 21, 31; *benéfica*, 45; *alvos inanimados*, 45; *transformações físicas*, 17; *resistindo*, 169; *parar o tempo*, 118.
 Atributos, 10; *como habilidades*, 13.
 Audição, 17, 86; *Obscurecer*, 64.
 Audição Parabólica, vantagem, 17, 86.
 Audição Subsônica, vantagem, 17, 86.
 Aura, ampliação, 101; 164-165.
 Autossuficiência, ampliação, 96.
 Aventura Moderna, gênero, 208-213.
 Aventuras, 192-199; *moderna*, 213; *fantasia mítica*, 208; *psíquica*, 219; *ficção científica*, 222; *poderes secretos*, 217; *super*, 234.
 Banco de Memórias, ampliação, 61.
 Barreira, ampliação, 172.
 Barulhento, limitação, 59.
 Base Para Armas, 138.
 Base Sensorial, modificador, 9, 101.
 Baseado em (Atributo Diferente), ampliação, 9, 101.
 Baseado em Força (Baseado em ST), ampliação, 100-101.
 Bem, poder, 123.
 Biblioteca de Vozes, ampliação, 41.
 Bioenergia, poder, 123-124.
 Bloqueável, limitação, 110.
 Bloqueio com Poder, 168-169; *esforço adicional para*, 160.
 Boa Forma, vantagem, 169.
 Bom Senso, vantagem, 46.
 Bombardeio, limitação, 101.
 Cabeça Destacável, 84.
 Calor/Fogo, ataques, 138-139; *poder*, 124.
 Camaleão, vantagem, 18, 46.
 Caminhar no Ar, vantagem, 13, 46.
 Caminhar Sobre Líquidos, vantagem, 13, 46-47.
 Campanhas, 199-202.
 Campo de Força, ampliação, 108.
 Campos de Força, 70, 108, 173; *exemplos*, 146-147.
 Canalização, vantagem, 14, 47, 186.
 Caos, poder, 124.
 Capaz de Carregar Objetos, ampliação, 108.
 Características Secundárias, 10.
 Características Variantes, 113.
 Carga Especial, limitação, 119.
 Carga Lenta, limitação, 119.
 Cíclico, ampliação, 101; 172.
 Ciente, ampliação, 46.
 Clarissenciência, vantagem, 17, 47-48, 163, 197-198; *Obscurecer*, 64; *projeção*, 47.
 Coletivo, ampliação, 92.
 Combate, 164-169.
 Comunicação por Neutrinos, vantagem, 81.
 Comunicação por Ondas Gravitacionais, vantagem, 81.
 Comunicação por Sonar, vantagem, 81.
 Comutabilidade, 153-154.
 Condição de Cancelamento, limitação, 110.
 Condições de Disparo, 34-36.
 Cone, ampliação, 101, 172.
 Confiável, ampliação, 73, 108-109.
 Confusão, vantagem, 82-83.
 Consciente, ampliação, 48.
 Constrictivo, ampliação, 72.
 Construto, ampliação, 53.
 Construtos de Força, poder, 124-125.
 Contramedidas, 20-21; *elemental*, 27; *em jogo*, 193; *isolantes vs.* 24; *mundano*, 20; *natureza*, 28; *poderes sem*, 21; *psíquico*, 28, 177-178; *segredo*, 202; *super*, 29, 178.
 Controlável, ampliação, 46.
 Controle, vantagem, 10, 90-92, 161, 163; *como defesa*, 168; *divino*, 92.
 Controle Corporal, poder, 125.
 Controle da Matéria, poder, 125.
 Controle da Mente, vantagem, 15, 48-49, 157, 161, 195.
 Controle de Animais, poder, 125.
 Controle de Emoção, limitação, 48.
 Controle de Plantas, poder, 126.
 Controle do Clima, poder, 126.
 Controle do Metabolismo, vantagem, 19, 49, 169.
 Controle Espiritual, poder, 126-127.
 Controle Térmico, vantagem, 49.
 Cosmética, limitação, 92.
 Cósmica, ampliação, 26, 97, 101; *antipoderes*, 32; *contramedidas*, 21.
 Cósmicos poderes, 21; *adicionando* 36; *como superpoderes*, 182; *exemplo*, 127; *origens*, 180; *modificador de poder*, 26, 101; *fonte* 7; *regras especiais*, 175; *em camadas*, 32, 101.
 Crescimento, vantagem, 18, 49.
 Criação, ampliação, 41.
 Criar, vantagem, 10, 92-94, 161, 163.
 Cura, vantagem, 19, 49-50, 161, 194-195; *poder*, 127.
 Cura Acelerada, ampliação, 98.
 Cura Atribulação, ampliação, 50.
 Cura PF, ampliação, 98.
 Custa Fadiga, limitação 102; *como modificador de poder*, 25.

Custa Pontos de Vida, limitação, 110.
 Custo em Pontos de Fadiga Reduzido, ampliação, 102.
 Dano Colateral, 165; *de Aparar com Poder*, 168.
 Dano Não-Recíproco, ampliação, 63.
 De Cima, ampliação, 102.
 Defesa Ativa, limitação, 110, 111, 167-168.
 Defesa com Poderes, 167-169.
 Defesas, 11-12; *equilíbrio*, 186; *calibragem*, 117; *exemplos*, 145-147; *estendendo*, 173.
 Descanso Recíproco, ampliação, 63.
 Desejo, ampliação, 75, 76, 79.
 Deslocamento Ampliado, vantagem, 13, 50-51.
 Deslocamento Especial, limitação, 73.
 Destemor, vantagem, 169.
 Destreinado, limitação, 102-103; *novas habilidades*, 34, 37.
 Destruição, ampliação, 94; *desintegração*, 118.
 Desvantagem Anulada, ampliação, 45.
 Desvantagem Exigida, limitação, 106, 110.
 Desvantagem Temporária, limitação, 103.
 Desvantagens, 10, 189; *afetando habilidades*, 157; *limites*, 184; *exigidas*, 21-23, 156, 190.
 Desvantagens Exigidas, 21-23, 156, 190; *chi*, 26; *divina*, 26; *moral*, 28; *espiritual*, 27.
 Detectar, vantagem, 17, 51, 161, 163-164, 187; *Obscurecer*, 64.
 Diapsiquia, vantagem, 14, 81.
 Difícil de Usar, limitação, 102, 110.
 Digestão Universal, vantagem, 51.
 Dinâmico, ampliação, 43, 76.
 Direcionada, ampliação, 68.
 Discriminatório, ampliação, 39, 94.
 Distância Encurtada, limitação, 111.
 Distância Mínima, limitação, 110-111.
 Distância Prolongada, ampliação, 109.
 Distração e Ferimentos, 155.
 Divindades, 183, 185, 204-205, 213, 215, 224-225.
 Divisor de Armadura, modificador, 103, 172.
 Dobra, vantagem, 13, 51-53, 161, 163, 167, 195; *projeção*, 47.
 Dominação, vantagem, 187.
 Domínio, ampliação, 49.
 Domínio do Tempo, poder, 128.
 Duplicação, ampliação, 71.
 Duplicação, vantagem, 53.
 Duplo, ampliação, 100.
 Duro de Matar, vantagem, 169.
 Efeito Colateral, ampliação, 103.
 Efeito de Área, ampliação, 94, 103, 172; *em Telecinese*, 80.
 Efeito do Dano Ausente, limitação, 105, 111.

Efeito Incômodo, limitação, 103-104; *como modificador de poder*, 25.
 Efeito Seletivo, ampliação, 100, 109.
 Efeitos Contínuos, 155.
 Efeitos Especiais, 39, 113-114; *de-tecção*, 163; *habilidades ficcionais*, 116; *armas*, 43; *em jogo*, 114, 170.
 Elasticidade, vantagem, 18, 53-54.
 Eletricidade, ataques, 139; *poder*, 128.
 Eletrocinese, poder, 128-129.
 Elo Mental, vantagem, 187.
 Emação, limitação, 104, 165.
 Empatia, vantagem, 15, 86.
 Empatia com Animais, vantagem, 15, 86.
 Empatia com Espíritos, vantagem, 15, 86, 186.
 Empatia com Plantas, vantagem, 15, 86.
 Empática, limitação, 50.
 Encolhimento, vantagem, 18, 54, 167.
 Energia Cinética, ataques, 139; *poder*, 129.
 Energias canalizadas, 24.
 Energias do ambiente, 24, 156.
 Engolfar, ampliação, 42.
 Enxame, ampliação, 85.
 Erosivo, ampliação, 109.
 Escavação, vantagem, 14, 54-55.
 Escudo Mental, vantagem, 12, 55, 169, 173.
 Esforço adicional, 160-161; *para resistência*, 169.
 Espantar, ampliação, 56.
 Especializada, limitação, 47, 56, 62, 68, 86.
 Específico, limitação, 46, 78, 81, 88, 111.
 Espessura Finita, limitação, 56-57, 60.
 Espíritos, 185, 213, 230-231.
 Esquiva com Poder, 167.
 Estase Temporal, ampliação, 118.
 Estática, limitação, 94-95.
 Estática, vantagem, 11, 94; *Acesso ativado*, 99; *como contramedida*, 20, 31; *Poder Protegido*, 75; *vs. não-poderes*, 97.
 Estática Psi, vantagem, *veja a vantagem Estática*.
 Estendida (Especial), ampliação, 88.
 Estendida, ampliação, 60, 85, 96.
 Estetoscópica, ampliação, 85.
 Estigma, ampliação, 96.
 Exige Baixa Gravidade, limitação, 40, 78.
 Exige Concentrar, limitação, 112.
 Exige Preparar, limitação, 112.
 Exige Superfície, limitação, 90.
 Exige Teste de (Atributo), limitação, 111.
 Exige Teste de Reação, limitação, 111-112.
 Explosão, ampliação, 82.
 Extensão de Força, ampliação, 54.
 Externa, limitação, 80.
 Fala Subaquática, vantagem, 14, 86.

Fala Subsônica, vantagem, 14, 86.
 Fala Ultrassônica, vantagem, 14, 78, 86.
 Falar com Animais, vantagem, 14, 55, 188.
 Falar com Plantas, vantagem, 14, 55-56, 188.
 Fantasia Mítica, gênero, 203-208.
 FC Futurística, gênero, 220-222.
 Fé Verdadeira, vantagem, 16, 30, 56, 161, 187.
 Fenômenos Naturais, ampliação, 92.
 Flutuação, ampliação, 172.
 Foco, 7; *exemplos*, 121-136; *oposto*, 31.
 Fogo Contínuo, ampliação, 104, 173.
 Fogo Instantâneo, ampliação, 104, 109.
 Fonte, 7; *afetando o uso de PF*, 177; *exemplos*, 121-136; *origem vs.*, 179; *regras especiais*, 174-178; *veja também fonte específica*.
 Força (ST), levantamento de pesos, 77; *dano modificado*, 146; *veja também Atributos*.
 Forma Alternativa, vantagem, 18, 62; *projeção*, 47.
 Forma de Sombra, vantagem, 19, 56-57, 167.

GURPS Artes Marciais, 5, 207; *Cabal*, 214; *Cataclismo*, 204; *Cliffhangers*, 209; *Dragões*, 206; *Fantasy*, 203, 206-207, 213; *Illuminati University*, 215; *Lensman*, 220; *Magia*, 94, 130, 180, 188-189, 207; **Mundos Infinitos**, 210, 229; *Mysteries*, 193; **Psiquismo**, 4-5; *Religião*, 5; *Shapeshifters*, 4; *Spirits*, 5; *Steampunk*, 224; *Supers*, 4-5; *Traveller*, 220; *Ultra-Tech*, 218; *Viagem Espacial*, 221; *Voodoo*, 214.

Habilidade Curinga, ampliação, 80.

Habilidade Única, limitação, 97.
 Habilidades, 7-8, 38; *absoluto*, 117-119; *alternativa*, 11; *artes marciais*, 117; *ativa*, 153; *ativada ou desativada à vontade*, 153; *ativando e desativando*, 153-157; *caso especial*, 115-119; *combinando*, 171; *comunicações*, 14, 148; *criação*, 38-119; *cyberpunk*, 116; *deteção*, 163-164; *escolhendo*, 9-19; *esforço*, 159; *exemplo*, 136-151; *física*, 154; *fantasia*, 116; *ficção científica*, 116; *finalização*, 114-115; *horror*, 116, 210; *inadequada*, 10; *incapaci-*



Forma Projetada, limitação, 63.
 Formas Improvisadas, ampliação, 63.
 Fragmentação, ampliação, 105.
 Franja, limitação, 61.
 Frio/Gelo, ataques, 139-140; *poder*, 129.
 Furto de Poder, ampliação, 97.
 Fusão, ampliação, 60.
 Gasto Adicional de Tempo, limitação, 104.
 Gatilho, limitação, 104.
 Gatilho Incontrolável, limitação, 105, 111.
 Gêneros, 203-234.
 Glamour, limitação, 111-112, 169.
 Glossário, 235-236.
 Gravidade, poder, 129.
 Guiado, ampliação, 104.

tada, 156; *inclusão*, 34-37, 199; *influência*, 14-16, 148-149; *informações*, 14, 16-17, 149-150; *mítica*, 117; *melhorar*, 34-37, 199; *mental*, 14-17, 148-150, 154; *movimento*, 12-14, 147-148; *número*, 19; *notação*, 115; *ópera espacial*, 117; *parcialmente limitada*, 70; *passiva*, 153; *PdJ*, 184; *potencial*, 34-37; *pulp*, 117; *racial*, 180; *resistir*, 158, 169; *secreta*, 31; *sempre ativa*, 153; *sentidos*, 14, 17, 150; *super*, 117; *teste de sucesso*, 157-161; *transitória*, 153-154; *uso predefinido*, 173-174.
 Habilidades alternativas, 11; *incapacitante*, 156; *com modificador de poder*, 28.

- Habilidades ativas vs. passivas, 153.
- Habilidades de comunicação, 14; *exemplos*, 148.
- Habilidades de influência, 14-16; *exemplos*, 148-149.
- Habilidades de informação, 14, 16-17; *exemplos*, 149-150.
- Habilidades de movimento, 167; *exemplos*, 147-148; *Custa PF*, 159.
- Habilidades e poderes incapacitados, 156; *biológico*, 175; *chi*, 175; *psi*, 177; *via esforço adicional*, 160; *via poderes defensivos*, 167-169; *via proezas*, 170-172.
- Habilidades físicas, mentais vs., 154.
- Habilidades instintivas, 6, 8, 20, 25, 27, 31-32, 34, 39, 101, 110, 173-174, 186-189; *Estática e Neutralizar vs.*, 97.
- Habilidades mentais, 14-17; *ataques*, 143-144; *exemplos* 148-150; *físico vs.*, 154.
- Habilidades Modulares, vantagem, 57-58.
- Habilidades passivas vs. ativas, 153.
- Habilidades sensoriais, 14, 17; *exemplos*, 150.
- Hermafroditismo, vantagem, 18.
- Hipersensorial, ampliação, 88; *limitação*, 69.
- Hipoalgia, vantagem, 169.
- Iluminado, vantagem, 187.
- Ilusão, vantagem, 15, 95-96, 161, 163; *poder*, 129-130.
- Imersiva, ampliação, 69.
- Imperfeita, limitação, 64.
- Implantes, 10, 116, 230; *Veja também* Armas de Fogo Embutidas.
- Imprecação, ampliação, 9, 104; *benéfica*, 45; *Cone*, 102; *em combate*, 165; *em Sanguessuga*, 98.
- Imunidade, vantagem, *veja Resistência*.
- Incapaz de Memorizar Formas, limitação, 64.
- Incendiário, ampliação, 102.
- Inconsciência, 155.
- Inconstante, limitação, 104; *novas habilidades*, 34, 37.
- Incontrolável, limitação, 104-105, 156-157; *novas habilidades*, 34, 37.
- Independente, ampliação, 48, 109.
- Infiltração, ampliação, 85.
- Infravisão, vantagem, 17, 86.
- Iniciativa, ampliação, 96.
- Insensível à Luz, ampliação, 56.
- Inspiração Divina, vantagem, 57.
- Inspirado, ampliação, 60, 65.
- Instrumentos, como contramedidas, 20, 28-29, 177-178; *menor*, 227; *como Habilidades Modulares*, 58; *Neutralizar e Estático vs.*, 97; *poderes*, 107; *super*, 229; *veja também Superciência*.
- Insubstancialidade, vantagem, 19, 58-59, 119, 167, 195-196; *projeção*, 47.
- Interligação, ampliação, 39, 105.
- Interplanar, ampliação, 73.
- Interposição, vantagem, 14, 59-60, 167.
- Intuição, vantagem, 16, 60, 161.
- Invasiva, ampliação, 61.
- Investidura de Poder, vantagem, 29, 126, 187.
- Invisibilidade, vantagem, 19, 60-61, 196; *Ver o Invisível*, 86-87.
- Invulnerabilidade, 118-119.
- Isolante, 24; *elemental*, 27; *natureza*, 28.
- Itens Grandes, ampliação, 41.
- IV Ativo, vantagem, 74.
- Jato, ampliação, 105.
- Leitura da Mente, vantagem, 15, 61, 163, 196.
- Limitações, instrumentos, 107; *em jogo*, 156; *novas*, 110-112; *veja também limitações específicas*.
- Limitada, limitação, 50, 54, 55, 58, 65, 70.
- Língua Ferina, vantagem, 15, 61, 161.
- Longa Distância, ampliação, 9, 105, 164.
- Luz, ataques, 140; *poder*, 130.
- Magia, 188-189, 207; *veja também Poderes Mágicos*.
- Magnético, limitação, 111-112.
- Magnetismo, poder, 130-131.
- Mais Leve que o Ar, limitação, 46, 78.
- Mais Peso, ampliação, 41.
- Mais Rápido que a Luz, *veja MRL*.
- Mal, poder, 131.
- Maldições, 9, 43, 44, 89, 106, 118; *exemplos*, 142-143.
- Mana, 24, 27, 39, 207.
- Manifestação, ampliação, 62.
- Manobrável, ampliação, 78.
- Mão Livres, ampliação, 55.
- Mão Única, ampliação, 87.
- Médium, vantagem, 14, 61-62, 186.
- Memória Racial, vantagem, 17, 62.
- Mental, ampliação, 96.
- Mente Digital, vantagem, 134, 188.
- Mente Segmentada, vantagem, 47, 68, 81.
- Metacaracterísticas, habilidades como, 136, 145; *Formas Alternativas*, 19, 62.
- Metamorfose, vantagem, 18, 62-64, 167, 196.
- Metamorfose vantagens, 18, 61-62, 197.
- Mira, ampliação, 74.
- Mobilidade, ampliação, 105, 172.
- Modificador de Tamanho, 54; *resistindo à Atribuição*, 45.
- Modificadores, 99-112; *por multiplicação*, 102; *exigidos*, 31; *especial*, 99; *dano Baseado em ST*, 146; *em Talentos*, 29; *veja também modificadores de Ampliações, Limitações e Poderes*.
- Modificadores de Dano, 105.
- Modificadores de poder, 7-8, 99; *avaliando*, 20-29; *exemplos*, 26-29, 121-136; *finalizando*, 25; *em jogo*, 156; *denominando*, 26; *referência rápida*, 25; *empilhamento*, 28; *custo zero*, 25, 27; *veja também modificador específico*.
- Monitoramento Biológico, ampliação, 74.
- Monstros, 206, 210, 212-213, 232.
- Mordida de Vampiro, vantagem, 64; *veja também vantagem Sanguessuga*.
- Morte, poder, 131.
- Movimento Tridimensional, ampliação, 56.
- MRL, ampliação, 82.
- Mudança Ativa, ampliação, 63.
- Mudança com Absorção, ampliação, 63.
- Mudança de forma, 18; *exemplos*, 151.
- Múltiplos Contatos, ampliação, 61.
- Mundana, limitação, 69.
- Não Exige Memorização, ampliação, 63.
- Neutralizar, vantagem, 10, 96-97; *Acesso ativo*, 99; *como contramedida*, 20, 31; *Poder Protegido*, 75, 169; *vs. não são poderes*, 97.
- Nível de poder, 183-184; *FC futurística*, 20; *aventura moderna*, 208; *fantasia mítica*, 204; *psiquismo*, 217; *poderes secretos*, 214; *supers*, 223.
- Noção do Perigo, vantagem, 16, 64.
- Normais, 194, 209, 216-217; *competente*, 208-209; *super*, 229.
- Normalmente Ativa, ampliação, 108, 109; *limitação*, 107, 112.
- Obscurecer, vantagem, 10, 64-65, 163; *como contramedida*, 21, 31; *como defesa*, 168.
- Oráculo, vantagem, 16, 65-66, 187.
- Oráculo Digital, vantagem, 65.
- Ordem, poder, 131.
- Origens, 179-182; *aventura moderna*, 211; *fantasia mítica*, 205; *PdJ*, 184; *tramas e* 192; *psíquica*, 218; *ficção científica*, 221; *poderes secretos*, 216; *super*, 227.
- Ossos Inquebráveis, vantagem, 84.
- Pacto, limitação, 106; *desvantagens exigidas*, 23.
- Padrão de Tempo Alterado, vantagem, 66; *parar o tempo*, 118.
- Palavras de Poder, ampliação, 61.
- Panóptica, ampliação, 87.
- Paraquedas, ampliação, 69.
- Para-Radar, vantagem, 17.
- Partes do Corpo Independentes, vantagem, 84.
- Patronos, vantagem, 66.
- Peculiaridades, 10; *efeitos especiais*, 114.
- Pele Elástica, vantagem, 18, 66-67.
- Perfilamento, ampliação, 75.
- Perícia do poder, 162.
- Perícia Única, limitação, 42.
- Perícias, 10; *aprimorando habilidades*, 162-163; *poderes do* *chi*, 175, 188; *cinematográfica*, 188; *aprimoradas por habilidades* 161; *poder*, 162; *afetando Talentos*, 188.
- Perigo, ampliação, 98.
- Persistente, ampliação, 106, 172.
- Personagens, 183-192.
- Perturbar, limitação, 97.
- PES, poder, 132.
- Petrificação, 118.
- Planetário, limitação, 46, 78, 90.
- Poder Protegido, vantagem, 75, 169.
- Poder Único, limitação, 97, 119.
- Poderes, 7; *adicionando*, 34-37, 199, 202; *apenas monstro*, 210; *aprendendo*, 35, 162, 189-190; *combinando*, 170-172; *controle*, 190-192; *criação*, 6-37; *criado pelo jogador*, 8, 37; *defendendo com* 167-169; *em ação*, 152-178; *equilíbrio*, 186; *estrutura*, 31; *exemplo*, 121-136; *incapacitado*, 156; *iniciando*, 33-34; *latente*, 34-36; *melhorando*, 34-37, 199; *oposto*, 21, 30-32; *PdJ vs. PdM*, 33, 185; *prevalência*, 201-202; *relacionamentos*, 30-32, 181; *veja também poder específico*.
- Poderes biológicos, como superpoderes, 182; *origens*, 180; *modificador de poder*, 26; *regras especiais*, 175.
- Poderes combinados, 170-172.
- Poderes da natureza, 182; *como superpoderes*, 182; *modificador de poder*, 28; *regras especiais*, 177.
- Poderes divinos, 30; *como superpoderes*, 182; *exemplo* 126; *origens*, 180; *modificador de poder*, 26-27; *fonte* 7; *regras especiais*, 175-176.
- Poderes do chi, como superpoderes, 182; *origens*, 180; *modificador de poder*, 26; *pulp* 209-210; *fonte* 7; *regras especiais*, 175; *wuxia*, 207.
- Poderes elementais, 30; *como superpoderes*, 182; *ataques*, 137-142; *modificador de poder*, 27; *regras especiais*, 176.
- Poderes espirituais, origens, 181; *modificador de poder*, 27; *fonte* 7; *regras especiais*, 176-177.
- Poderes mágicos, como superpoderes, 182, 229; *exemplo*, 131; *mítico*, 206-207; *origens*, 181; *modificador de poder*, 27, 187; *psíquico*, 181; *segredo*, 214-215; *fonte*, 7; *regras especiais*, 176-177.
- Poderes morais, 30, 182; *modificador de poder*, 27; *regras especiais*, 177.
- Poderes opostos, 21, 30-32; *Neutralizar*, 96-97; *defesas de poder com*, 168.
- Poderes Secretos, gênero, 214-217.
- Pontos de enredo, 192, 199.
- Portal Especial, limitação, 53, 73.
- Possessão, vantagem, 15, 67-68, 157, 194; *quando projetando*, 47.

Prazo Estendido, ampliação, 106.
 Prazo Máximo, limitação, 111.
 Prazo Mínimo, limitação, 112.
 Precisa de Amostra, limitação, 64.
 Precisão, ampliação, 97.
 Precognição, vantagem, 16, 68–69, 163, 187, 196–197.
 Pré-requisitos, 31.
 Presença, ampliação, 82.
 Proezas, 170–174.
 Projeção, 47; *Afeta Insustancial/Substantial vs.*, 99; *Forma Alternativa*, 63–64; *ampliação*, 48; *Somente Insustancial vs.*, 111; *limitação*, 53, 59, 73.
 Projeção Astral, poder, 122–123.
 Projeção Dupla, ampliação, 101.
 Projétil, limitação, 78–79.
 Psicocinese, poder, 132.
 Psicometria, vantagem, 16, 68–69, 161, 163–164, 187; *Obscurecer*, 64.
 Psiquismo, como superpoderes, 182; *gênero*, 217–219; *mágico*, 181; *origens*, 181, 218; *modificador de poder*, 28; *ficção científica*, 221; *fonte 7*; *regras especiais*, 177–178.
 Qualidades, 66; *Acessórios*, 50, 55, 69, 78; *efeitos especiais*, 114; *superfantasias*, 226.
 Queda de Gato, vantagem, 69.
 Queda Suave, ampliação, 69.
 Quicar, ampliação, 78.
 Radiação, ampliação, 105.
 Radiação, ataques, 140; *poder*, 132–133.
 Rastreamento, ampliação, 52.
 Rastreamento Ampliado, vantagem, 17, 69–70.
 Realismo, 183, 200.
 Recordar, limitação, 41.
 Recuo Direcional, limitação, 106.
 Recuperação de Fadiga, ampliação, 70.
 Redespertado, vantagem, 187.
 Redução de Dano, vantagem, 84, 118–119.
 Reencaixe, ampliação, 71.
 Reencaixe Instantâneo, ampliação, 84.
 Reflexiva, ampliação, 109.
 Regeneração, vantagem, 19, 70.
 Remota, ampliação, 86.
 Requer Recarga, limitação, 106.
 Reserva de Criação, 93–94.
 Reservas de Energia, 119; *esforço adicional*, 161; *Sanguessuga*, 98; *modificador de poder*, 25.
 Resistência a Dano, vantagem, 12, 70–71, 118, 169.
 Resistência à Magia, vantagem, 169, 177, 187.
 Resistente, vantagem, 12, 71, 169; *como contramedida*, 31.
 Resistível, limitação, 94, 106.
 Restaurações, 19; *exemplos*, 151.
 Restaurar Membros, vantagem, 19, 71–72.
 Retardo, ampliação, 106.
 Retenção, vantagem, 9, 72, 161.
 Ricochete, 166–167; *ampliação*, 109.
 Roubar (Outro valor), ampliação, 98.

Roubar Juventude, ampliação, 98.
 Ruína, limitação, 71.
 Saltador (Espírito), vantagem, 72–73.
 Saltador, vantagem, 13, 72–74, 195; *projeção*, 47.
 Sanguessuga, vantagem, 10, 98.
 Sapiência, ampliação, 55.
 Scanner, ampliação, 74.
 Segunda Natureza, ampliação, 48.
 Seguro, ampliação, 82.
 Seletiva, limitação, 112.
 Seletividade, ampliação, 106–107.
 Sem Deslocamento Vertical, limitação, 59.
 Sem esforço, ampliação, 52.
 Sem Ferimento, limitação, 106.
 Sem Interceptação, ampliação, 74.
 Sem Reencaixe, limitação, 84.
 Sempre Ativa, limitação, 107.
 Sensível, ampliação, 69.
 Sensível à Mana, limitação, 28.
 Sensorama, ampliação, 82.
 Sentido de Monitoramento, vantagem, 17, 74, 163; *Obscurecer*, 64.
 Sentido de Percepção, ampliação, 75.
 Sentido de Vibração, vantagem, 17, 74–75.
 Sentido Protegido, vantagem, 12, 75, 169.
 Sentidos Discriminatórios, 17, 75.
 Sequencial, limitação, 53.
 Serendipidade, vantagem, 75–76.
 Silêncio, vantagem, 76.
 Sobretensão, ampliação, 106.
 Social, ampliação, 57.
 Solavanco, limitação, 104; 112.
 Som direcional, limitação, 81.
 Som/Vibração, ataques, 140; *poder*, 133.
 Somente a Todo Vapor, limitação, 79.
 Somente Ativa, limitação, 68.
 Somente Atribulação, limitação, 50.
 Somente Auditiva, limitação, 96.
 Somente Cego, limitação, 53.
 Somente Cura PF, limitação, 98.
 Somente Deslocamento, limitação, 81.
 Somente Fadiga, limitação, 70.
 Somente Formas Não-Vivas, limitação, 64.
 Somente Habilidades, limitação, 119.
 Somente Horizontal, limitação, 79.
 Somente Levantamento, limitação, 81.
 Somente Passiva, limitação, 68.
 Somente Proezas, limitação, 119.
 Somente Reencaixe, limitação, 71, 84.
 Somente um Ataque, limitação, 76–77.
 Somente Vertical, limitação, 46, 79.
 Somente Visual, limitação, 96.
 Sonda Mental, vantagem, 15, 61, 161, 196.

Sorte, vantagem, 76.
 ST de Golpe, vantagem, 76–77.
 ST de Levantamento, vantagem, 77–78.
 Subaquático, ampliação, 107.
 Submerso, ampliação, 47.
 Sufocante, ampliação, 72.
 Sugestão, limitação, 49.
 Super Escalada, vantagem, 13, 78.
 Super Salto, vantagem, 13, 78–79.
 Super Sorte, vantagem, 79; *concessão de desejos*, 119.



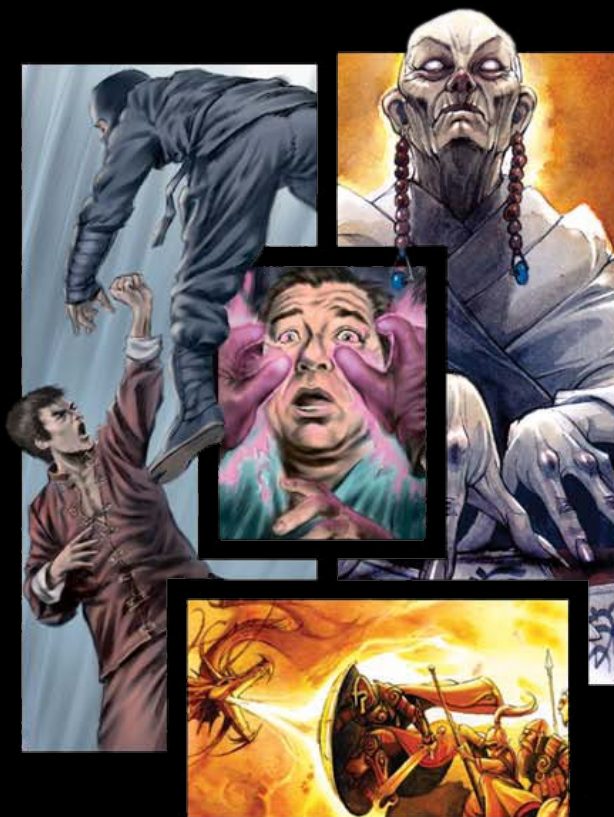
Superaudição, vantagem, 17, 86.
 Superciência, 180, 212; *modificador de poder*, 10, 107; *veja também Instrumentos*.
 Superequipes, 232–234.
 Superesforço, ampliação, 77, 81.
 Superpoderes, origens, 182; *modificador de poder*, 29; *regras especiais*, 178.
 Supers, gênero, 222–234.
 Supervelocidade, ampliação, 6.
 Tabela de Verificação de Assombro e Confusão, 83.
 Talento Instintivo, vantagem, 79–80.
 Talentos, 7–8; *adicionando*, 34, 37, 199; *afetando perícias cinematográficas*, 188; *combinando*, 171; *existindo vantagens como*, 29; *em jogo*, 157–158; *mundano*, 29, 35; *preços*, 29; *resistência*, 169; *iniciando*, 34; *com Destreinado*, 107; *veja também poder específico*.
 Talentos múltiplos, 158–159.
 Técnicas, Ataque Coordenado, 166; *uso predefinido de habilidades*, 174; *poder*, 162.
 Técnicas do poder, 162.
 Telecinese, vantagem, 14, 80–81, 161, 163; *com Possessão*, 67.
 Telecomunicação, 14, 81–82, 163; *Obscurecer*, 65.
 Telecontrole, ampliação, 68.
 Teleguiado, ampliação, 104.
 Telepatia, poder, 133.
 Telepatia sobre Máquinas, poder, 133–134.
 Teleporte, poder, 134.
 Tempo de Jogo, modificador, 109.
 Tentativas repetidas, 159; *poderes combinados*, 171.

Terra, ataques, 140; *poder*, 134.
 Terror, vantagem, 15, 82, 161, 187; *Destemor*, 169.
 Tolerância a Ferimentos, vantagem, 82–85, 118–119.
 Tolerância à Radiação, vantagem, 12, 85.
 Tolerância à Temperatura, vantagem, 12.
 Toque Sensível, vantagem, 17, 85–86.
 Transferível, ampliação, 87.
 Transformações físicas, 17–19, 167; *exemplos*, 150–151.
Transhuman Space, 221.
 Translocação, ampliação, 52.
 Transmutação, ampliação, 94.
 Transmutações, 19; *exemplos*, 151.
 Trevas, poder, 134–135.
 Túnel, ampliação, 52.
 Ultradetalhado, ampliação, 85.
 Ultravisão, vantagem, 17, 86.
 Uma Vez Ativa, Sempre Ativa, ampliação, 63, 109.
 Universal, ampliação, 55, 62.
 Uso Limitado, limitação, 107.
 Uso predefinido de Habilidades, 173–174.
 Uso Total, limitação, 50, 112.
 Usos ativos, 153, 173; *deteção*, 163; *feitos variados*, 158; *defesas de poder*, 168–169.
 Vampirismo, poder, 135.
 Vantagens, 39–98; *como Talentos*, 29; *exótica*, 188; *limites de nível*, 31; *várias cópias*, 12, 28; *novas*, 90–98; *sobrenatural*, 186–188; *veja também vantagem específica*.
 Variável, ampliação, 107, 173.
 Vários Golpes, ampliação, 42.
 Velocidade Fora de Combate, limitação, 66.
 Veneno, 9, 44, 45, 93; *exemplos*, 144–145.
 Ver o Invisível, vantagem, 17, 86–87.
 Viagem Dimensional, poder, 135–136.
 Vida, poder, 136.
 Vínculo Especial, vantagem, 87.
 Visão, 17, 86; *Obscurecer*, 64–65.
 Visão 360 graus, vantagem, 17, 87.
 Visão da Verdade, ampliação, 87.
 Visão de Raios T, vantagem, 74.
 Visão Hiperespectral, vantagem, 17, 87–88.
 Visão Microscópica, vantagem, 17, 88.
 Visão no Escuro, vantagem, 17, 88.
 Visão Noturna, vantagem, 17, 86.
 Visão Penetrante, vantagem, 17, 88, 197–198.
 Visão Periférica, vantagem, 17, 86.
 Visão Telescópica, vantagem, 17, 86.
 Visível, limitação, 112, 164; *efeitos especiais*, 113; *supers*, 228.
 Visual, ampliação, 55.
 Visualização, vantagem, 88–89.
 Volúvel, limitação, 24; *111–112*; *poderes espirituais*, 27.
 Voo, vantagem, 13, 89–90, 163.

SALVE O MUNDO... OU DESTRUA-O!

Quer criar um super-herói? Um guerreiro *wuxia*? Um psi devastador? Um mago ou xamã com habilidades além de mágicas e rituais? Um *deus*? Com o **GURPS Módulo Básico** e o **Poderes**, você tem tudo o que precisa para criar heróis sobre-humanos:

- Orientação caso a caso sobre como transformar mais de 100 vantagens do **Módulo Básico** em habilidades sobre-humanas — com novos modificadores, características variantes, regras opcionais e muitos exemplos.
- Cinco novas vantagens flexíveis: Controle, Criação, Estática, Ilusão, e Sanguessuga.
- Dezenas de novas ampliações e limitações para ajustar suas habilidades.
- Reservas de Energia para alimentar habilidades, “habilidades alternativas” que não funcionam todas de uma vez, e maneiras de substituir as habilidades que você possui por aquelas que não possui.
- Centenas de exemplos de habilidades — explosões de energia, maldições, defesas, dons mentais e muito mais.
- Regras para *poderes* — grupos de habilidades ligadas por origem — com mais de 40 exemplos prontos para uso.
- Diretrizes sobre poderes biológicos, do chi, divinos, elementais, espirituais, mágicos, morais, da natureza, psíquicos, e superpoderes — até mesmo poderes *cósmicos* divinais — e suas interações.
- Conselhos aos MJs sobre como manter a *diversão* e evitar que heróis poderosos assumam o controle!



O GURPS Poderes requer o GURPS Módulo Básico, Quarta Edição, e substitui os livros da Terceira Edição, GURPS Supers e GURPS Psiquismo. Os conselhos sobre habilidades e poderes podem ser usados em qualquer jogo que apresente personagens sobre-humanos.

Por Sean Punch e Phil Masters

Editador por Andrew Hackard

Arte da Capa por Romas Kukalis, Bob Stevlic, Eva Widermann, e John Zeleznik

Ilustrado por Abrar Ajmal, Alex Fernandez, Justin De Witt, Tony Parker,
Bob Stevlic, Chris Quilliams, Eva Widermann, e John Zeleznik



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com